
Club
Nintendo®
Volume 2 - 1990
Issue 3
SIMON'S QUEST
¡La venganza de Drácula!
INFORME SECRETO
¡Cinco nuevos y fascinantes juegos!
TRUCOS Y MAS TRUCOS
La respuesta a tus preguntas
Tetris & Solomon's Key
Dos grandes juegos-puzzle
ADEMAS
- Como superar los palacios en Zelda II
KONAMI®
Castlevania II
Simon's Quest™
LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT
Nintendo
HAS EVALUATED AND APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.
REV-A

Tu Lista de Juegos

A continuación te ofrecemos una lista de juegos disponibles para tu CONSOLA NINTENDO.

SERIE AVENTURAS

- Goonies II™
- Legend of Zelda™
- Metal Gear™
- Robowarrior
- Simon's Quest
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Zelda II - The Adventure of Link

SERIE PROGRAMABLE

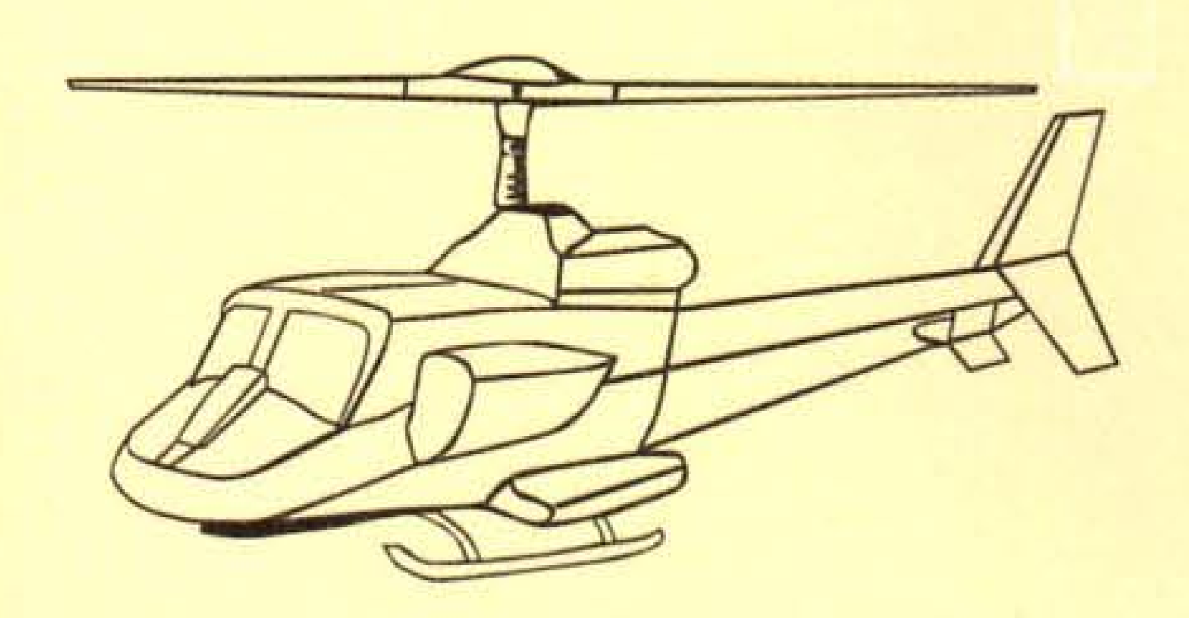
- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

SERIE DEPORTES

- Double Dribble™
- Fighting Golf
- Golf
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro Am™
- Soccer
- Tennis
- Track & Field II™

SERIE ACCION

- Castlevania™
- Ice Climber™
- Mega Man™
- Pinball™
- Skate or Die
- Adventure of Lolo
- Wizards & Warriors



SERIE ARCADE

- Galaga™
- Ghosts 'n Goblins™
- Gradius
- Gunsmoke
- Ice Climber™
- Ikari Warriors™
- Kung Fu™
- Life Force™
- Rush'n Attack™
- Section Z™
- Tiger Heli
- Top Gun™
- Trojan™
- Xevious™

PROXIMAMENTE

- Bubble Bobble
- Batman
- Paper Boy
- Knight Rider
- Fester's Quest
- Rygar

SERIE PISTOLA

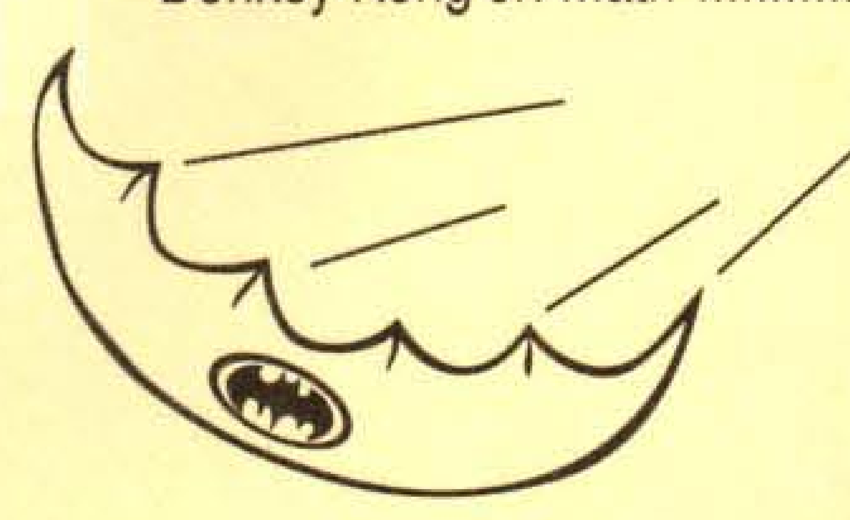
- Gumshoe
- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™

SERIE ROBOT

No está a la venta en España por el momento.

SERIE EDUCATIVA

- Donkey Kong Jr. Math





APDO. DE CORREOS 45080
28080 MADRID



HABLA SUPER MARIO

Indice

¡Hola! Espero que todos vosotros hayáis disfrutado mucho con los nuevos juegos para la consola Nintendo ¡Son fantásticos! Seguramente ya habéis visto las novedades que aparecen en nuestra creciente lista de títulos disponibles, además de los adelantos que ofrece la sección "Informe Secreto", que seguramente habrá abierto vuestro apetito.

Para permitir que el ***Club Nintendo*** siga ofreciendo el mejor y más eficiente servicio posible, ¡Hemos decidido aumentar el tamaño de la revista! Esto significa que podremos dar cobertura a más juegos, dedicar más espacio a la sección de trucos, y mejorar en general la calidad de la publicación. También podremos incluir nuevas secciones, como los "especiales" de **"Tetris"** y **"Link"** que aparecen en este número, y la lista de los cinco juegos favoritos de los lectores (que Luigi elabora con vuestros votos cuando consigo que deje de jugar al "Tetris").

Otra ventaja de tener más páginas es la posibilidad de dar más información sobre los títulos que van a ser publicados en el futuro. De hecho "Informe Secreto" es una de las secciones más populares de la revista, y con la cantidad de nuevos títulos que hay preparados, vamos a necesitar mucho espacio si queremos comentarlos todos.

A juzgar por las cartas que estamos recibiendo, no cabe duda de que todos vosotros estáis disfrutando con ***Club Nintendo***. ¡Ahora que la revista es mayor, esperamos que os guste mucho más!

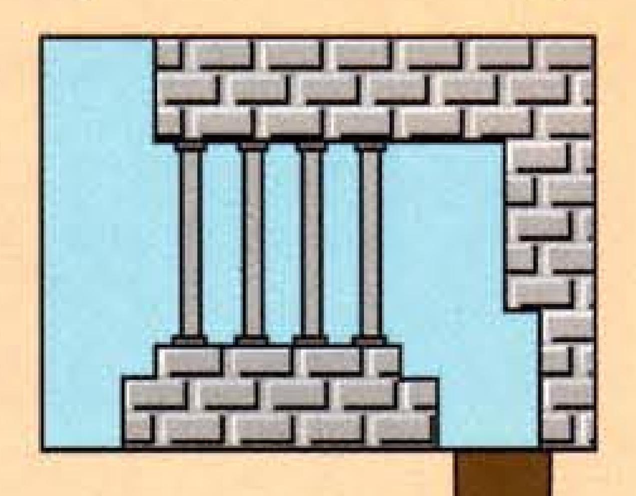
¡Felices juegos!

Presidente	Super Mario
Editor	Mark Smith
Fotografía	Dennis Hemmings
Art	Catalyst Publishing Nintendo Co.Ltd.
Composición e impresión	Catalyst Publishing Stratford-Upon-Avon England
Dirección de CLUB NINTENDO en España	Apdo. de Correos 45080 28080 MADRID

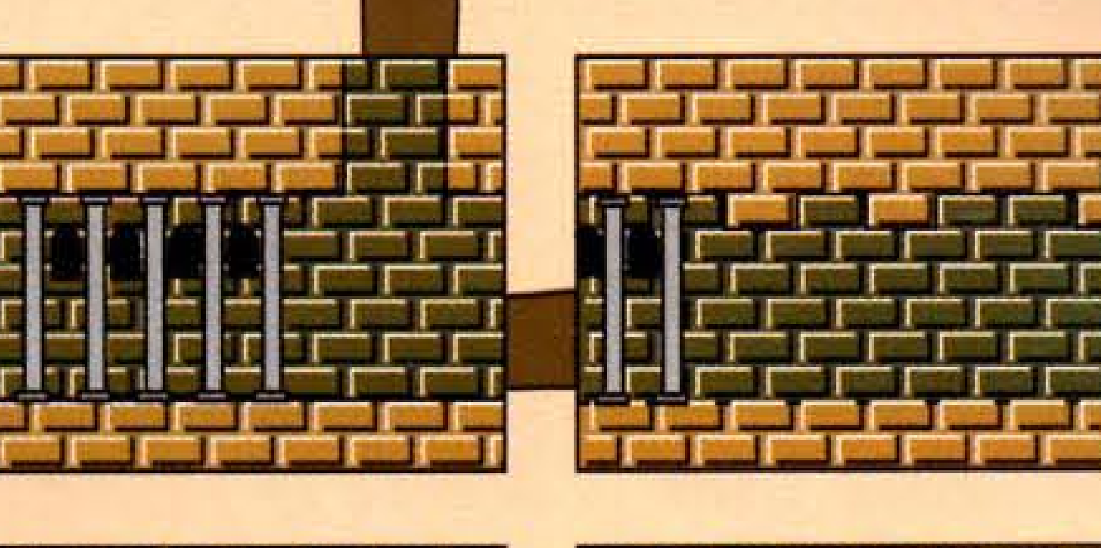
ZELDA II

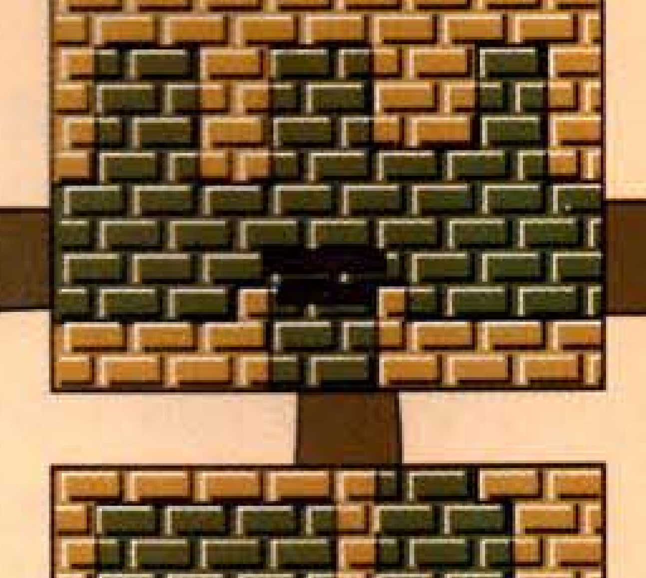
The Adventure of LINK

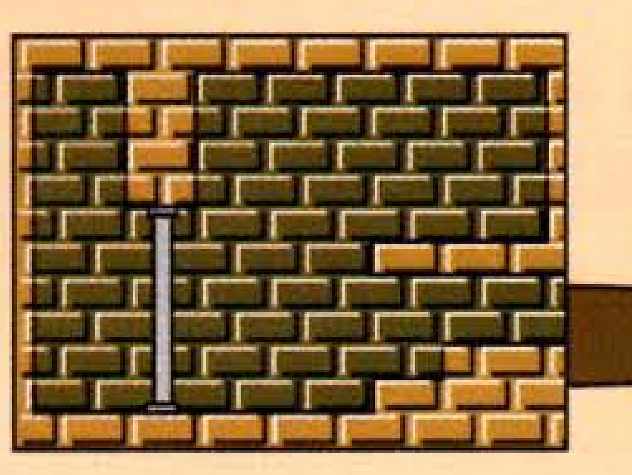
¿Tienes problemas con los palacios en "Zelda II"? ¿Te resultan demasiado difíciles los caballeros rojos y los ríos de lava? Pues estás de suerte, porque hemos decidido echarte una mano. Aquí tienes una guía para los dos primeros palacios...

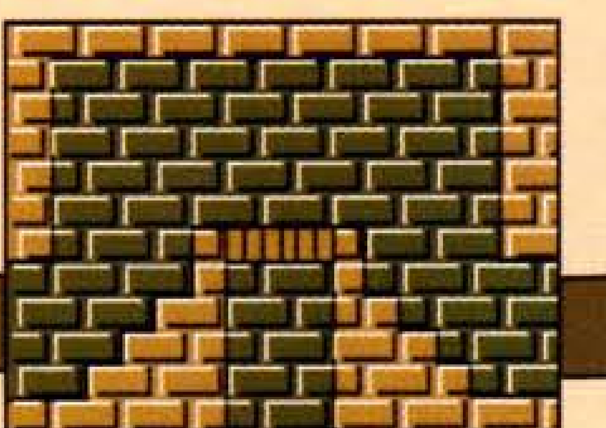


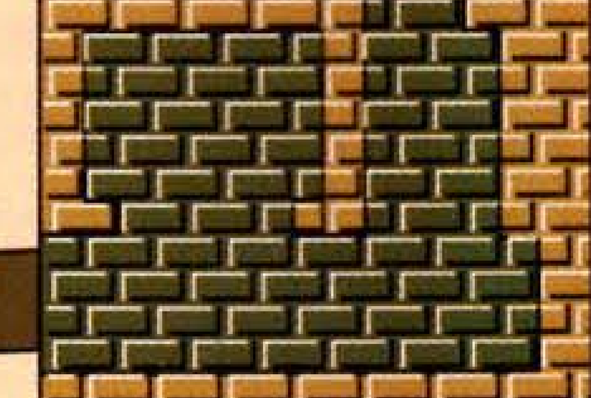
PALACIO DE PARAPA



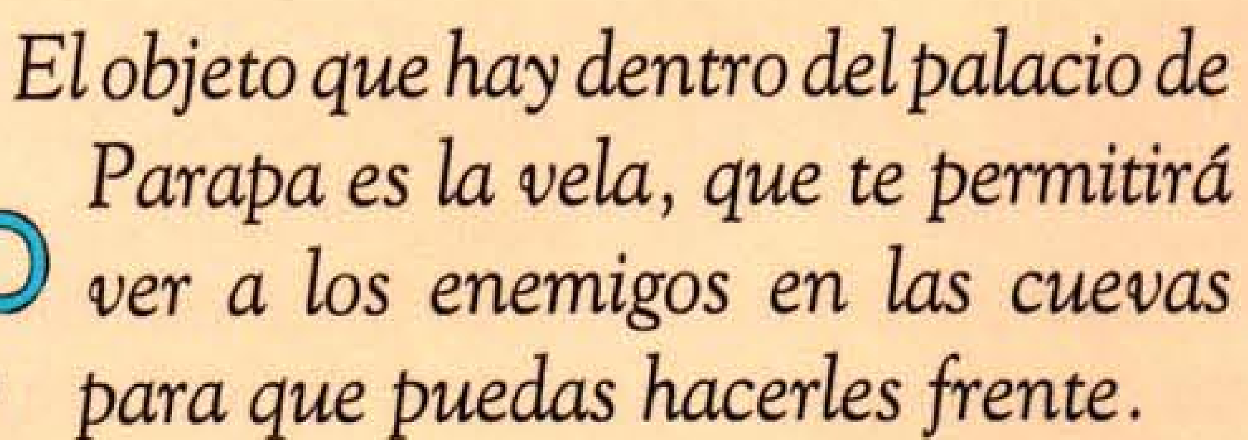




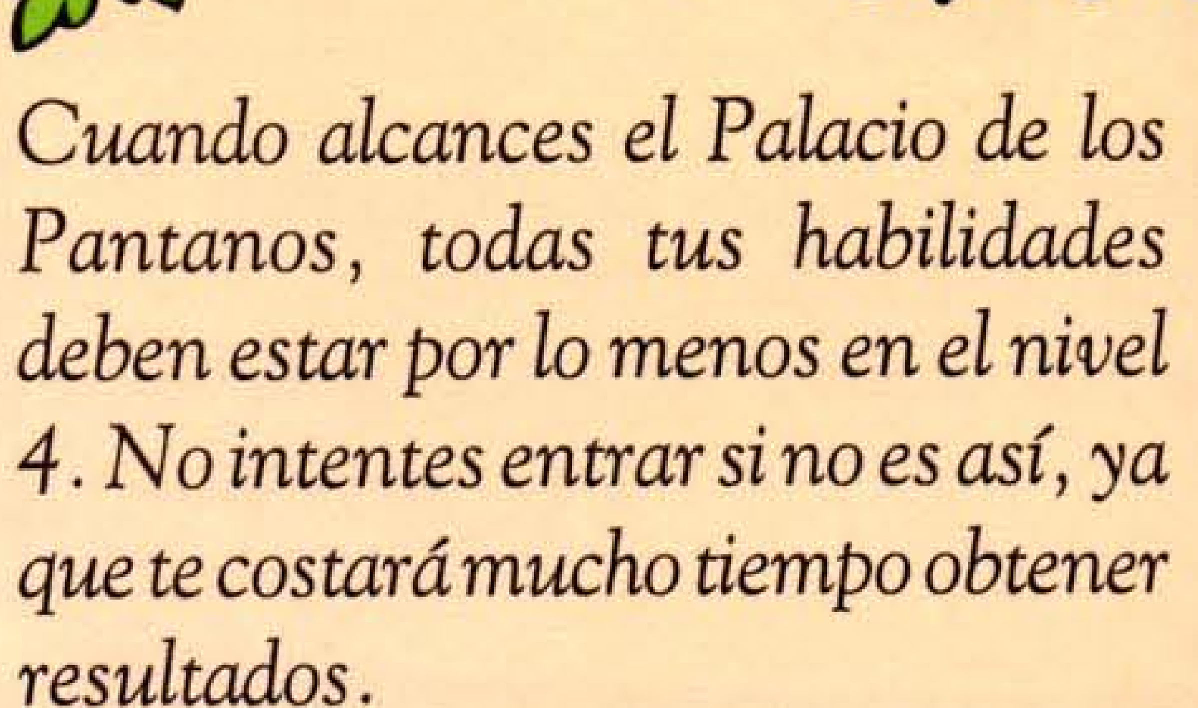




Antes de ir al primer palacio, aprende el hechizo del escudo que te enseñará un anciano en Raura. Esto te ayudará a atravesar tu primera prueba incluso con poca energía.

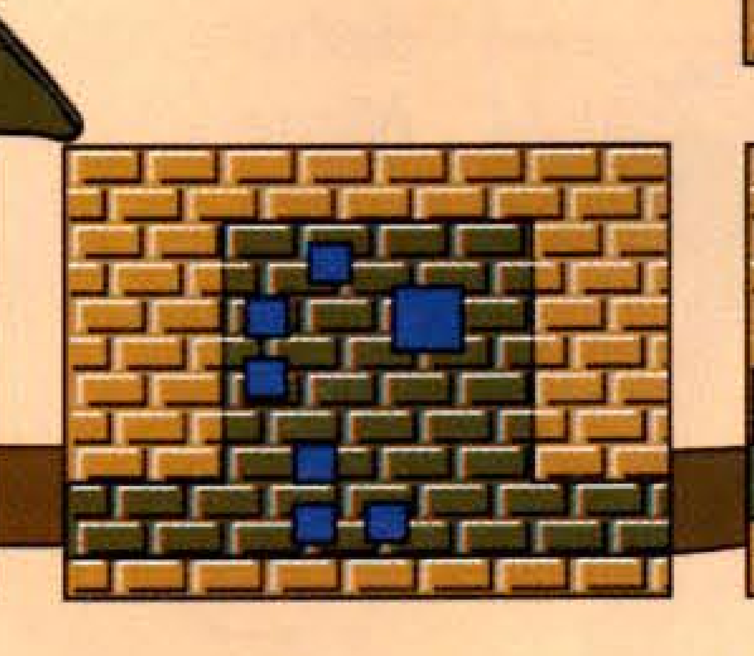


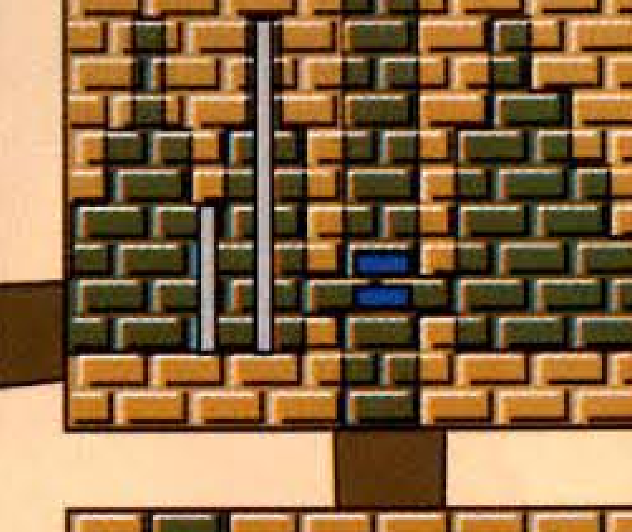
El objeto que hay dentro del palacio de Parapa es la vela, que te permitirá ver a los enemigos en las cuevas para que puedas hacerles frente.



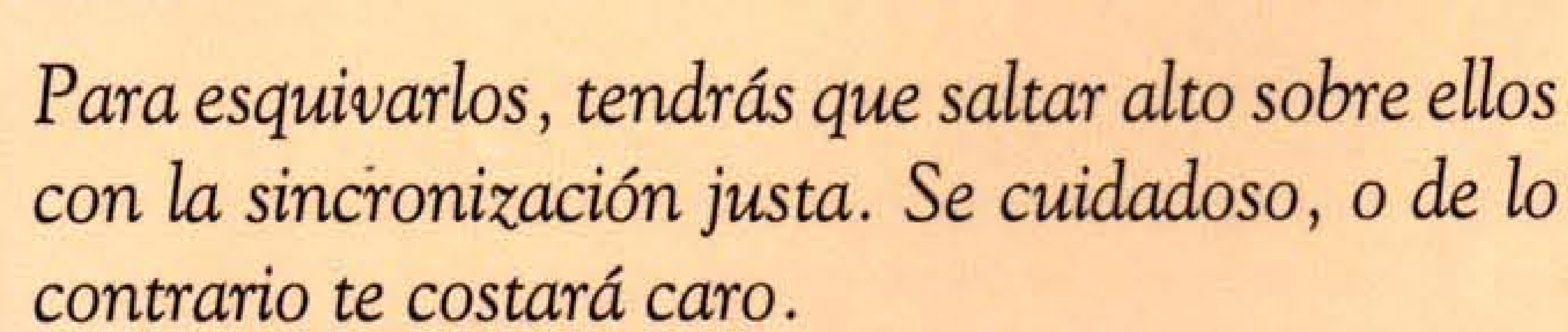
Cuando alcances el Palacio de los Pantanos, todas tus habilidades deben estar por lo menos en el nivel 4. No intentes entrar si no es así, ya que te costará mucho tiempo obtener resultados.

En este palacio deberás encontrar el guante mágico, que te permite golpear ladrillos, y que es imprescindible para abrirse paso hasta el final de éste y de otros palacios.





Antes de coger el guante, deberás superar una avalancha de bloques que caen del techo.



Para esquivarlos, tendrás que saltar alto sobre ellos con la sincronización justa. Se cuidadoso, o de lo contrario te costará caro.

Al final del palacio encontrarás a Helmethead, y aunque podrás usar con él la misma táctica que con Horsehead, esta vez será un poco más difícil. Ten cuidado con sus cascos, pues parece que tienen vida propia...

Hay algunos puentes que se rompen al pasar sobre ellos. Para evitar caerte, debes pasar muy deprisa. No te pares a coger los puntos que a veces hay en estos puentes, excepto si ya eres un consumado maestro manejando a Link. Un movimiento equivocado puede ser fatal.

El guardián del primer palacio es Horsehead ("Cabeza de Caballo"), que pega terribles y letales golpes con una maza al aproximarse a ti. La clave para derrotarle es permanecer en la esquina izquierda de la pantalla, mientras saltas y mueves la espada.

PALACIO DE LOS PANTANOS



SOLOMON'S KEY

EL DESASTRE ESTA CERCA...

Hace mucho tiempo, el poderoso mago Solomon derrotó a todos los demonios de Fairyland y los encerró en el interior de un libro mágico llamado "Solomon's Key". Desgraciadamente, los demonios han conseguido ahora escapar. Como vasallo del rey de Fairyland, tienes el deber de marchar a Constellation Sign, la tierra de los demonios, para encerrarlos una vez más dentro del libro mágico...

SUPERANDO CADA NIVEL

Constellation Sign está hecho de 50 habitaciones diferentes, y cada una de ellas constituye una parte fundamental del juego. En cada fase, Dana (¡Ese eres tú!) necesita coger una llave, y abrirse camino hasta la puerta. ¿Suena fácil? ¡No lo creas! Este juego no es precisamente un paseo.

Algunas habitaciones son sencillas, y en muchos casos los caminos más obvios son los mejores. En cambio, otras habitaciones son realmente duras, y requieren acciones rápidas y una gran dosis de reflejos para esquivar a los enemigos y coger la llave.

Es esencial dominar la habilidad de crear bloques. Necesitas crear plataformas que lleven hasta objetos importantes, destruir bloques que se interpongan en tu camino, y formar escaleras que te permitan subir a zonas superiores. También hay otro uso importante para esta magia, que será explicado en el apartado "Métodos de Ataque".

PODERES

Además de la habilidad de crear bloques, hay muchos objetos que pueden ayudar a Dana en su aventura, como bolas de fuego, relojes, y pociones de desintegración. Todos ellos deben ser usados en los momentos adecuados.



METODO DE ATAQUE 1

El sistema más fácil y efectivo para derrotar a los demonios es usar las bolas de fuego. No obstante, el número de ellas que puedes transportar es limitado, y además tendrás que encontrarlas primero. Te sugerimos que las uses sólo en situaciones desesperadas, cuando ya no te sea posible librarte de los enemigos de otra forma.

METODO DE ATAQUE 2

Otro medio de derrotar a los enemigos es colocar un bloque en su camino, y cuando han caminado sobre él, destruirlos con tu varita. Esto provocará que el demonio caiga y se desintegre al impactar. Se necesita un poco de práctica antes de dominar perfectamente esta técnica, pero es esencial si quieres llegar lejos con este juego.

¡QUE EMPIECE LA DIVERSION!

"Solomon's Key" es una intrigante mezcla de acción y estrategia altamente adictiva. Antes de probar cada nueva fase, te sugerimos que estudies cuidadosamente el escenario de la pantalla, y pienses en la ruta más segura hasta la llave. Evita confrontaciones innecesarias con los demonios.

Además de exigir rápidos reflejos, "Solomon's Key" también pone a prueba tu inteligencia, al obligarte a decidir tu próxima acción en un breve lapso de tiempo. En los primeros niveles, el tiempo no es muy agobiante, hay menos enemigos y más caminos hacia la llave. Pero a medida que avances, las cosas se complicarán, y tendrás entonces que responder con rapidez.

Si quieres dominar "Solomon's Key", necesitarás primero controlar los dos métodos de ataque descritos. El segundo de ellos es sin duda el más importante, y tendrás que emplearlo a fondo desde el principio del juego.

También hay "hadas" atrapadas en cada habitación. Para rescatarlas, debes coger cierto objeto, y si lo consigues obtienes una vida extra.

Si buscas un juego que requiera mucha planificación y estrategia, ese es "Solomon's Key". No te será fácil terminarlo, y disfrutarás cada minuto que estés jugando con él.

TETRIS

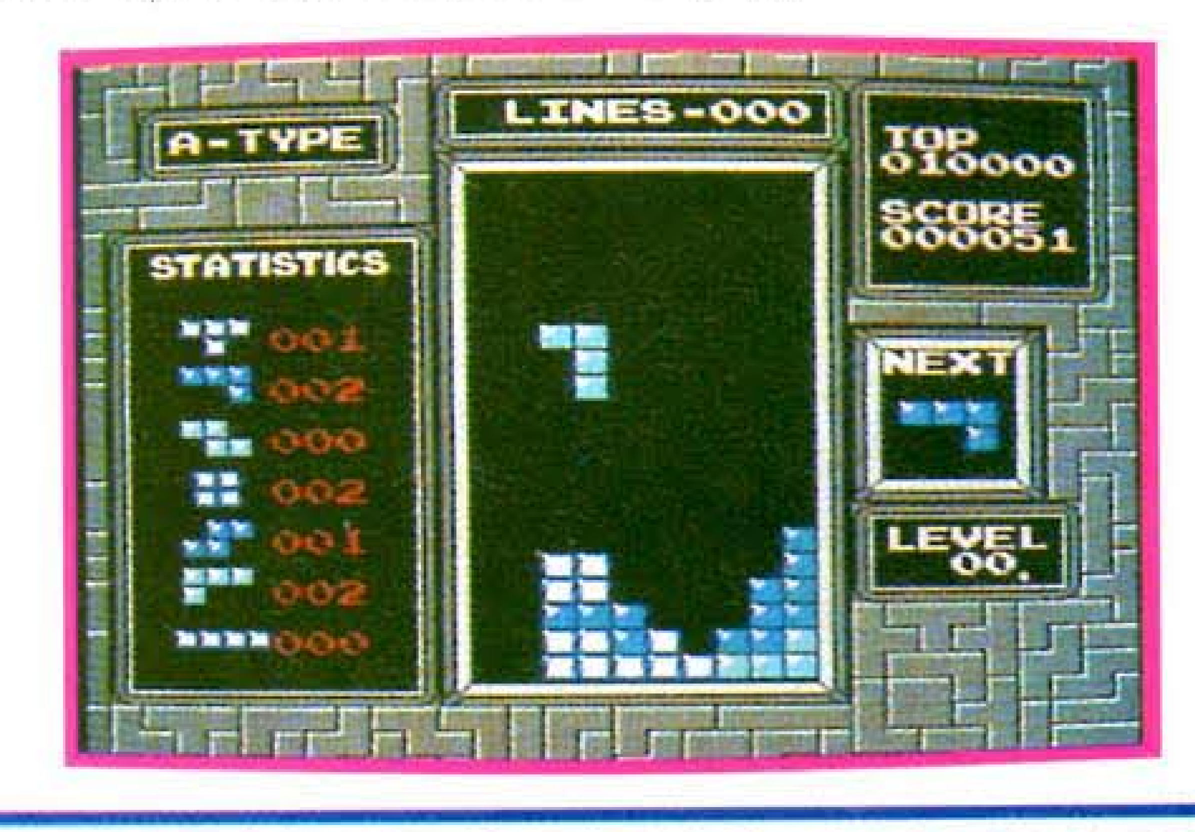
UN PUZZLE DIFERENTE

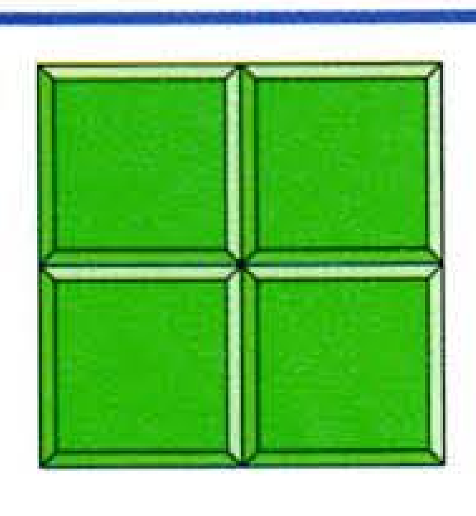
"Tetris" es muy diferente a los juegos convencionales que hemos visto. No hay nada que buscar ni disparar. Se trata solamente de tu inteligencia y tus reflejos contra la consola. Si crees que un juego de este tipo no es lo tuyo, piénsalo bien... ¡Una vez que hayas empezado a jugar no lo podrás dejar!

ENCAJANDO LAS PIEZAS DE TETRIS

La idea básica es maniobrar las piezas que caen para formar líneas, evitando que se apilen hasta llegar al tope superior. Puedes rotar las piezas además de desplazarlas a derecha e izquierda, de modo que lleguen al lugar que te interese. A la izquierda de la pantalla puedes ver la pieza siguiente antes de que empiece a caer. Cuando se forma una línea, ésta desaparece y los bloques que había encima caen para llenar el hueco dejado.

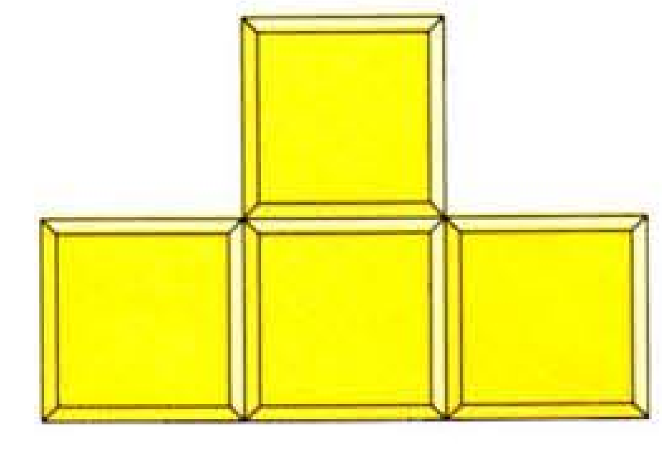
Esto puede sonar un poco complicado, pero resulta muy fácil de entender una vez que se empieza a jugar.





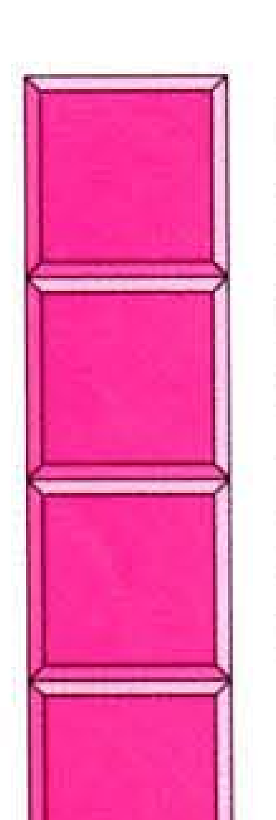
Pieza Cuadrada

Ideal para completar dos líneas simultáneamente.



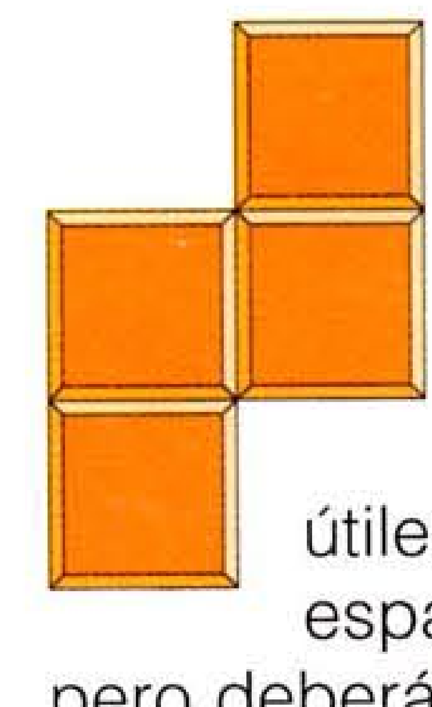
Pieza T

Muy eficaz para rellenar espacios en forma de escalón.



Pieza I

Esta es la única pieza que te permite completar un "Tetris".



Pieza Z

Hay dos piezas "Z" diferentes (normal e invertida). Son útiles para llenar espacios incómodos, pero deberás tener cuidado con ellas.



Pieza L

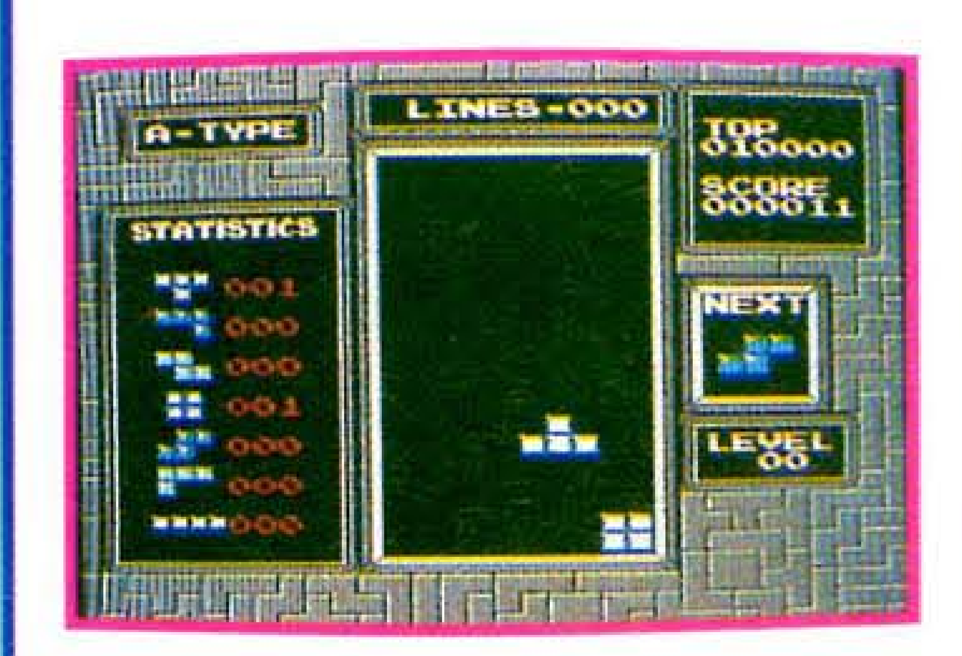
Aparece en forma normal o invertida, y es imprescindible para llenar huecos de dos alturas.

SOBRE TETRIS

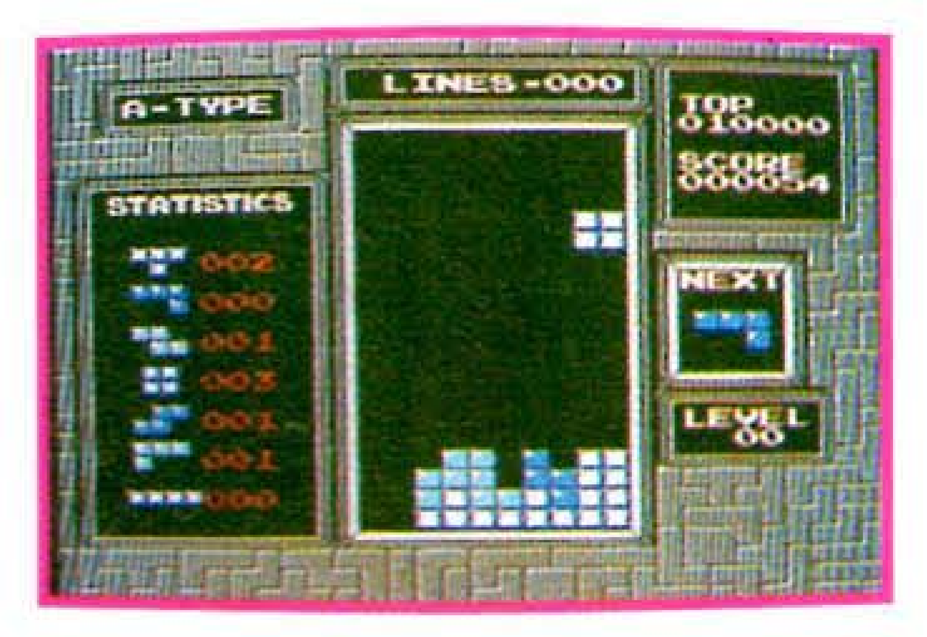
"Tetris" fue diseñado por un científico ruso, Alexei Pazhitnov, en 1985, y ha estado intrigando a los usuarios de ordenadores personales desde entonces. Puede que el diseño sea simple, pero es uno de esos juegos que te ponen a prueba. Además, es uno de los cartuchos más adictivos de todos los disponibles para la consola Nintendo, llegando incluso al nivel de los míticos **"Super Mario Bros."** y **"Legend of Zelda".**

COMPLETANDO UN TETRIS

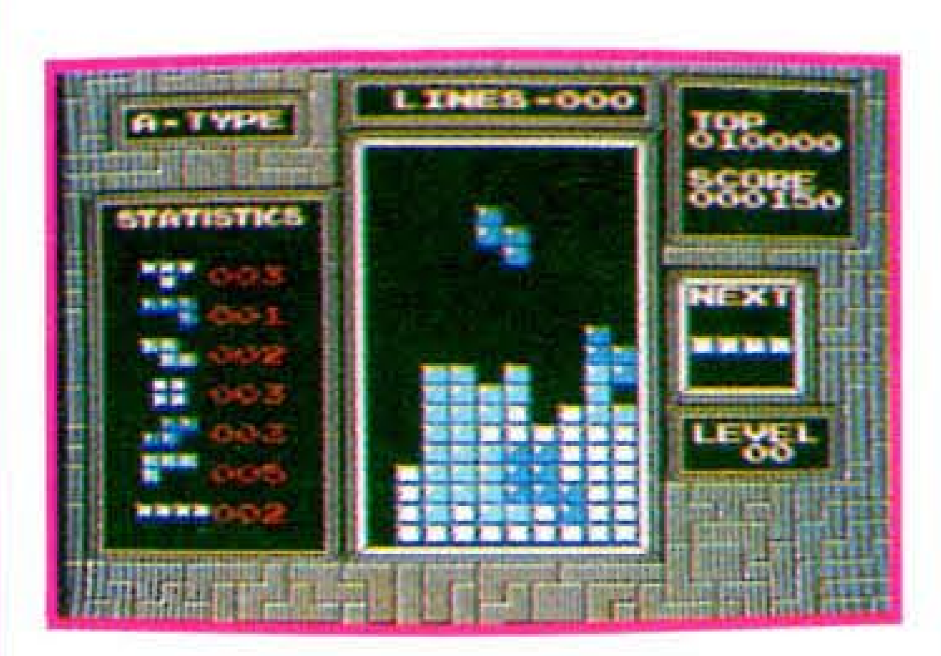
Para completar un "Tetris" y conseguir una super-puntuación, necesitas completar cuatro líneas de una vez. Para lograrlo, necesitarás mucha habilidad, ya que tendrás primero que dejar preparado todo para encajar la pieza recta larga en su lugar. ¡Es ciertamente difícil, pero la recompensa merece la pena!



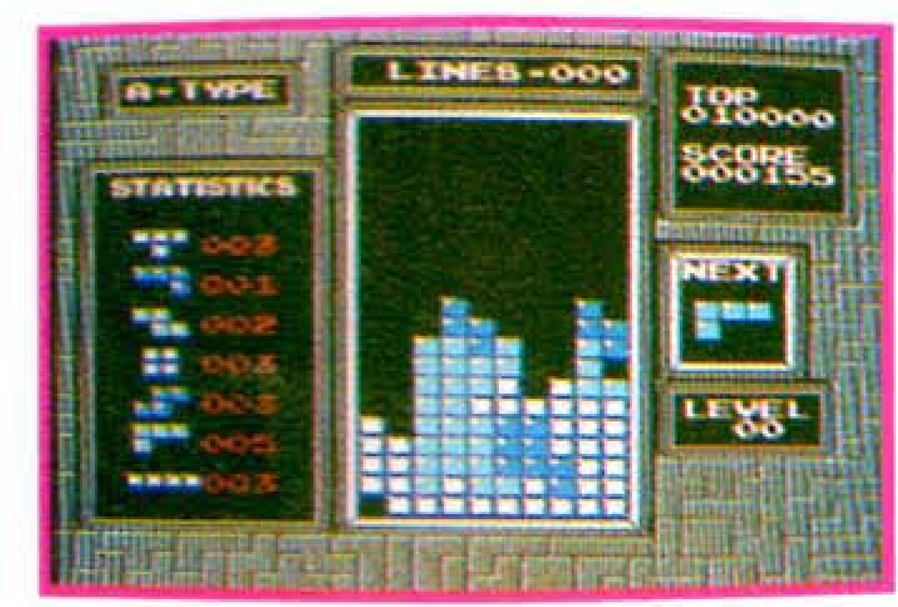
Comienza a formar tu apilamiento desde el comienzo



Asegúrate de que has dejado un hueco en el borde...



Tu paciencia será finalmente recompensada...

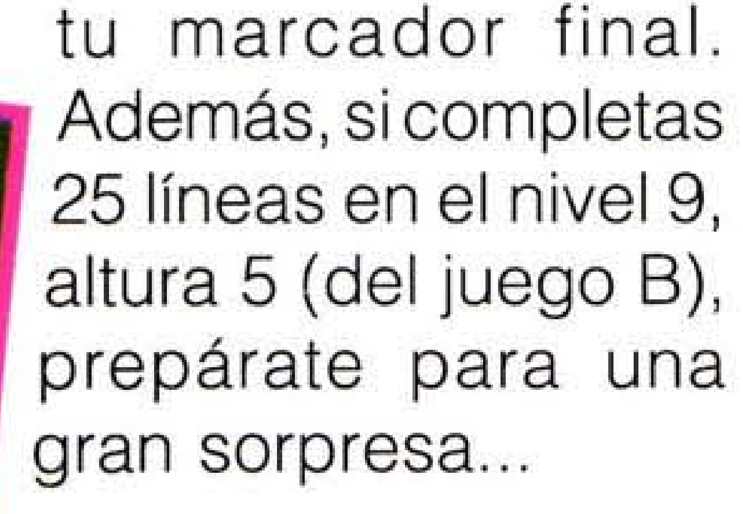


...¡Con un "Tetris"!

ACABANDO EL JUEGO

Si consigues una puntuación muy alta, o terminas una partida del juego B, entonces verás una de las pantallas de finalización mientras se calcula tu marcador final. Además, si completas 25 líneas en el nivel 9, altura 5 (del juego B), prepárate para una gran sorpresa...

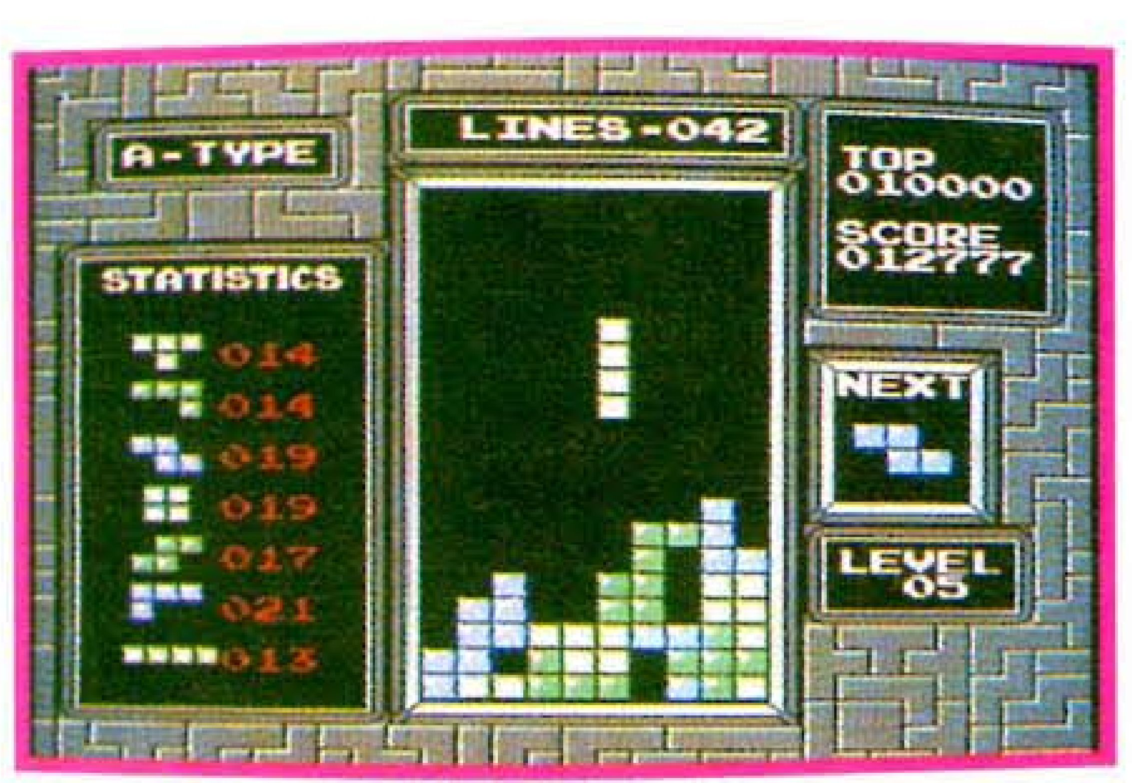






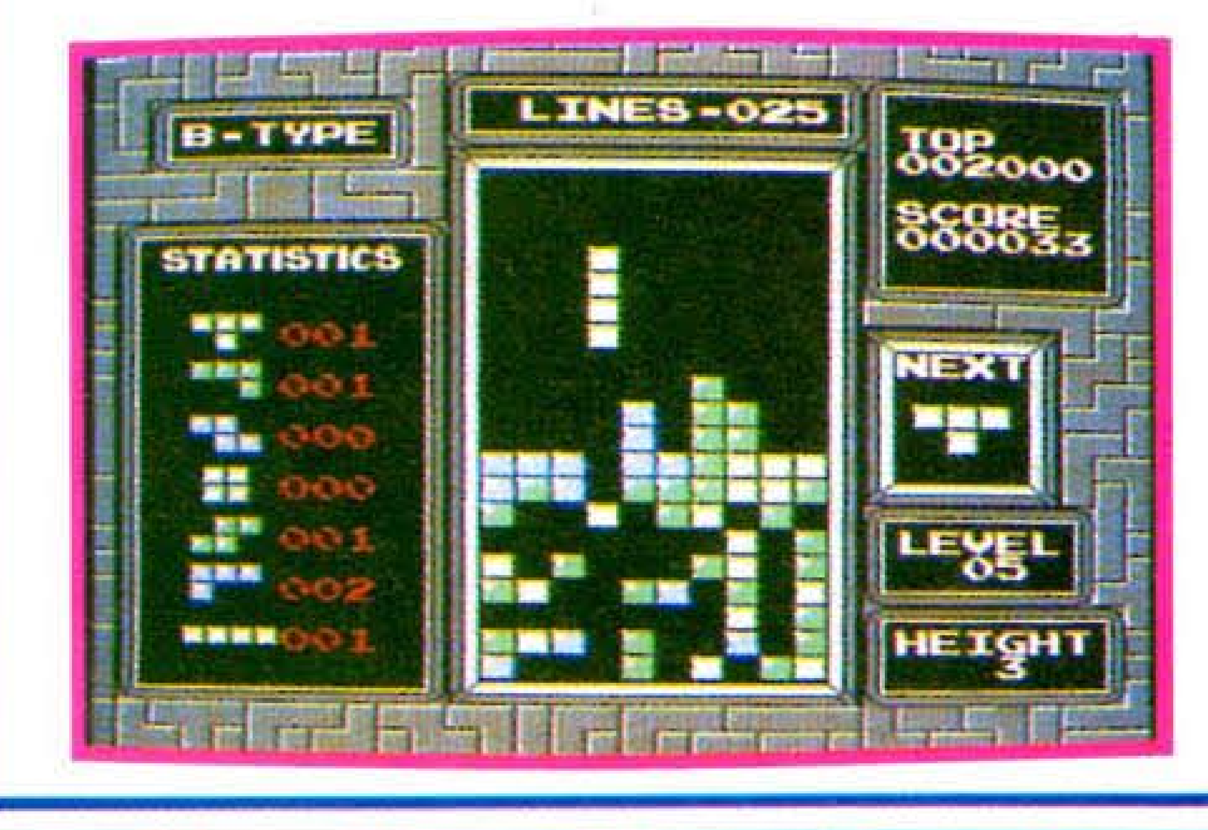
JUEGO A

En el juego A, todo lo que necesitas es evitar que el apilamiento llegue hasta el tope superior. Hay 19 niveles de velocidad, y pasarás a un nivel superior cada vez que completes 10 líneas. A medida que vas subiendo, las piezas comienzan a caer más deprisa, así que procura mantener el apilado lo más bajo posible, y busca lograr un "Tetris" al principio del juego.



JUEGO B

El juego B es un poco diferente, ya que eliges una altura pre-seleccionada de bloques, y tienes que completar 20 líneas para ganar. La altura va desde 0 (sin bloques), hasta 5 (¡Lleno de bloques!). Al principio, no es demasiado difícil, pero una vez que intentas velocidades y alturas mayores, las cosas se empiezan a poner complicadas.



ORIENTE GANA A OCCIDENTE

El 23 de Marzo, tuvo lugar en Tokyo un evento muy especial, que fue televisado a millones de hogares japoneses. Ocho de los mejores jugadores de Nintendo Entertainment System de todo el mundo, fueron reunidos para tomar parte en una eliminatoria de Tetris, en busca de un oficioso "Campeón Mundial". Entre ellos había 3 europeos: Claire Saunols, que trabaja como asesor de videojuegos en Francia, Hans Jansen, creador de los gráficos para la versión Nintendo de "Tetris", y yo, Editor del Club Nintendo, y jugador de videojuegos extraordinario (¡modestia aparte!)

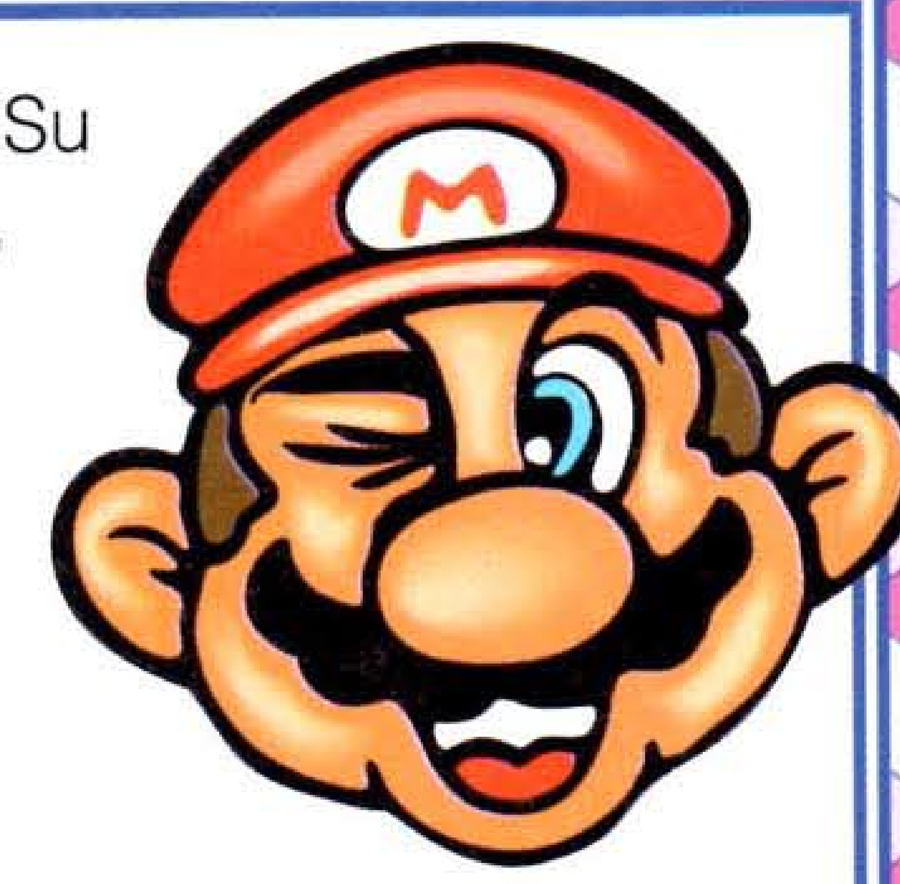
Bajo la mirada del maestro Alexey Pazhitnov, diseñador de "Tetris", practiqué en el estudio de TV. Como el programador ruso me explicó más tarde, "cada persona juega de una manera diferente. Es importante desarrollar tu propia estrategia y estilo de juego." El es un gran aficionado a los juegos tipo puzzle, pues los encuentra más adictivos y desafiantes, tanto para jugarlos como para inventarlos.

La competición tomó la forma de eliminatoria. El jugador que ganara más juegos en 10 minutos pasa a la siguiente ronda. La modalidad "versus", que sólo es posible en la consola japonesa (conocida como Famicom), permite a dos jugadores conectar sus consolas con un simple interface. El objetivo es completar 30 líneas, o echar de la pantalla a tu oponente formando 2, 3 ó 4 líneas simultáneamente, ya que esto hará que esas líneas que tú te quitas se le añadan al jugador contrario.

Aunque los ensayos estuvieron muy reñidos, la competición distó mucho de estar equilibrada. Mi oponente japonés tenía un estilo más elaborado que el mío, ya que en Japón se ha jugado mucho más a "Tetris" que en Europa. Desgraciadamente, Claire perdió con un Americano que jugaba por una línea telefónica desde Seattle (USA), y aunque Hans derrotó a su primer oponente, tembién él cayó después a manos del americano. Nuestros oponentes pudieron decir, como Julio César: "Llegamos, vimos y vencimos"

El jugador que me eliminó no lo hizo tan bien en su segundo encuentro. Su oponente, y eventual campeón, demostró ser un auténtico experto, demasiado hábil incluso para el americano, que fue derrotado en una emocionante final.

En cuanto a mí, después de un intento infructuoso de los japoneses para entrevistarme, me consolé en una esquina, bebiendo café japonés, y pensando en lo que había ocurrido. Quizás gane la próxima vez...





LOS 5 MEJORES JUEGOS

¿Cuáles son los cartuchos favoritos de los usuarios de Nintendo? ¡Aquí los tienes! Los propietarios de consolas Nintendo de toda Europa nos han mandado sus listas, y estos son los resultados. ¡No dejéis de enviar vuestras listas, pues eso mantendrá a Luigi ocupado mientras deja de hacer travesuras!



JUEGOS	SERIES
Super Mario Bros. 2	AVENTURAS
Legend Of Zelda	AVENTURAS
Super Mario Bros.	AVENTURAS
Track and Field II	DEPORTES
Mike Tyson's Punch-Out!!	DEPORTES

Envía la lista de tus 5 juegos preferidos (en orden de preferencia) a nuestra dirección habitual.

MAXIMAS PUNTUACIONES

CASTLEVANIA
Robin Jansema Holanda 1.162.300
José Fernández France 1.042.900

GOSHTS AND GOBLINS
Ken Phillips Reino Unido 4.625900
Patrick De Pauw Bélgica 414.100

GRADIUS
Paul Stokes Reino Unido 2.021.600
D M Hart Reino Unido 202.000

GOLF
George Coster Reino Unido 11 Bajo Par
Leigh Gatheridge Reino Unido 6 Bajo Par

GUNSMOKE
Patrick De Pauw Bélgica 675.090
Paul Stokes Reino Unido 362.850

KID ICARUS
Roger Masters Reino Unido 9.999.999
Corrie Staal Holanda 9.999.999



LEGEND OF ZELDA
M Hart Reino Unido Completo en 0 vidas
're Jonkers Holanda Completo en 0 vidas

KUNG FU
Jeremy Jobis (14) Bélgica 966.240
Robin Jansema Holanda 708.210

MEGA MAN
Theo Strick Holanda 3.281.600
Olivier Priuat Francia 3.195.000



MACH RIDER
Johan Leyton Holanda 238.270
Michael Marguin Francia 187.750

PINBALL
I L Van Berg Holanda 645.110
Robin Jansema Holanda 447.910

RC PRO-AM
Karl Webber Reino Unido 262.335
Chris Dye Reino Unido 185.675

ROBOWARRIOR
I L Van Berg Holanda 7.161.900
Jim Wilson Reino Unido 5.975.000

RUSH'N ATTACK
David Roy (16) Francia 1.345.400
Alex Meloy Reino Unido 1.363.100

TROJAN
Luis Jorda España 340.000
Robert Cridland Reino Unido 114.650

De acuerdo, lo conseguiste. ¿Es cierto que pudiste con ellos? ¿Si? Bien, si es así, mándanos tu puntuación con una foto como prueba, además de tu nombre, dirección y edad, a:
Club Nintendo, Apdo. de Correos 45080, 28080 Madrid



Simon's Qu

EL RETORNO DEL CO

El Conde Drácula no es precisamente un vampi
es que no está demasiado contento de lo
"Castlevania", y por eso ha lanzado un conjuro
su desdicha. Simon está ahora tratando de
sobrevivir es recuperar las partes perdidas del c
de Castlevania.

EXPLORANDO TRANSILVANIA Y SUS PUEBLOS

La mayor parte de la aventura de Simon tiene lugar en los bosques y pantan
Transilvania. A lo largo del camino, nuestro héroe tendrá que derrotar a las pelig
criaturas que viven allí, usando inteligente
sus objetos, y recopilando todos los cora
(dinero) que dejen las alimañas derrotadas.

Hay numerosos obstáculos que jalonan Tra
todos con éxito. ¿Cómo cruzará los pantanos
del acantilado de Deborah? ¿Qué horrores ag
tendrá que usar su iniciativa y su experien
camino hacia Drácula.

LAS PARTES PERDIDAS

Es imprescindible hallar los siguientes objetos para completar "Simon Quest". Algunos tienen además poderes especiales...

OJO

Te permite ver los libros de pistas una vez que lo hayas encontrado en la Mansión Brahm.

ANILLO

Tendrás que luchar mucho para conseguirlo en la Mansión Aruba.

COSTILLA

Puede encontrarse en la Mansión Berkeley, y funciona como un escudo si se emplea en las situaciones adecuadas.

CORAZON

El corazón de Drácula, frío como el hielo, está en la mansión Lauber. Vas a necesitar enseñar este órgano a alguien si quieres cruzar cierta parte peligrosa de Transilvania.

GA

La ga
escondi
lugar de
Bodley.

Club Nintendo
No. 3/90





NDE

o feliz. La verdad
que ocurrió en
sobre Simon Belmont, el guerrero que causó
escapar del conjuro, y su única forma de
uerpo de Drácula y destruirlas en la Mansión

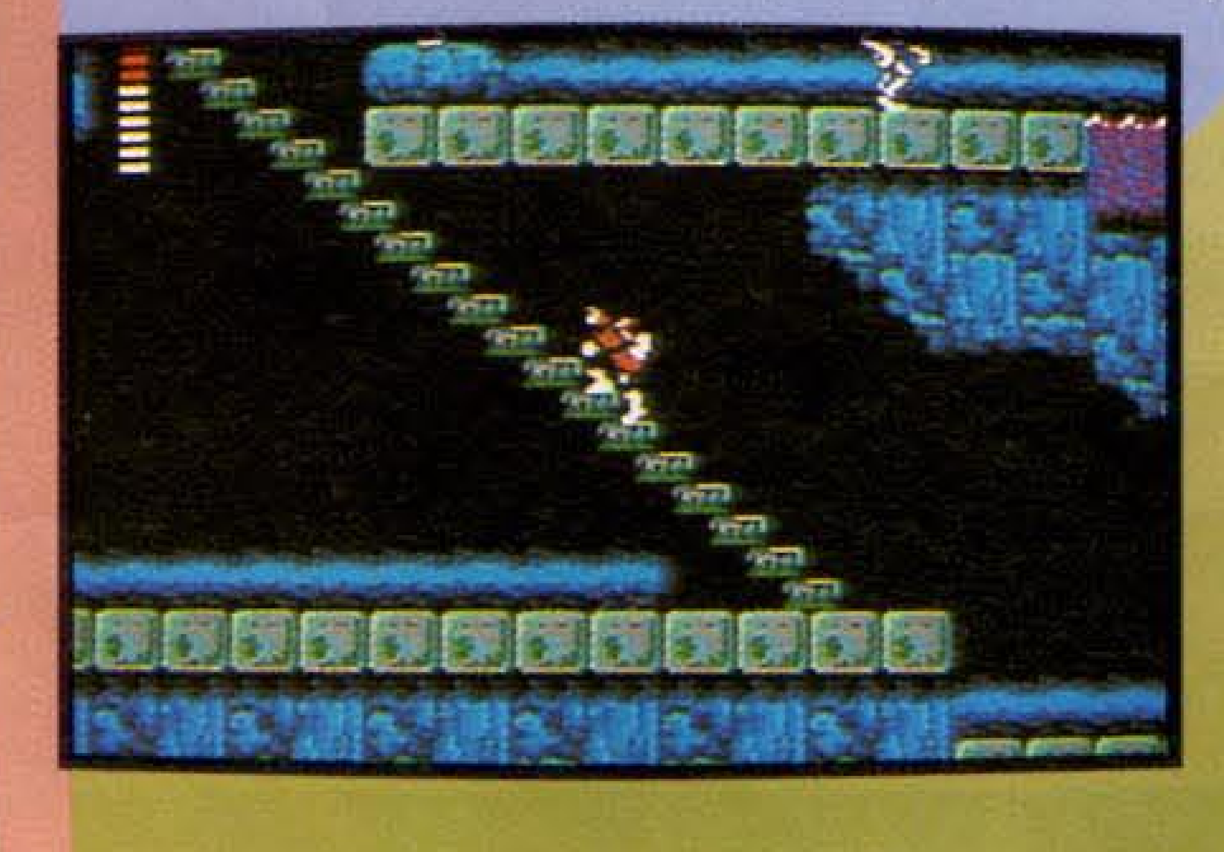


s de
osas
ente
ones

silvania, y Simon necesitará superarlos
enenosos? ¿Hay algo escondido más allá
uardan bajo las aguas del lago Yuba? El
ia muchas veces antes de encontrar el

EN BUSCA DE LAS MANSIONES

Hay seis mansiones escondidas en Transilvania, cinco de las cuales contienen una de las partes perdidas de Drácula. Simon debe buscar cada una de ellas a todo lo largo de la región, asegurándose de llevar una estaca para poder cogerlas. Además, en las mansiones hay valiosos libros de pistas, que te darán importante información sobre Transilvania y los secuaces de Drácula.



Ocasionalmente, encontrarás un poderoso guardián. Usando sus armas y su habilidad, Simon tendrá que derrotarlo para alcanzar su objetivo.

Le terrible maldición lanzada sobre Simon hace que sus enemigos sean más poderosos y mortíferos durante las oscuras horas nocturnas. Esto significa que él tendrá que aproximarse con sumo cuidado a cada nueva área, preparándose para un ataque sorpresa.





RRA
ra está
a en algún
a Mansión

Desperdigados por la región, hay un cierto número de pueblos donde Simon puede obtener importante información de los lugareños (que no siempre dicen la verdad...), además de adquirir valiosos objetos. Hay látigos extra, laurel, ajo, varias armas nuevas, y poderosos cristales, los cuales esconden poderes mágicos. Simon deberá encontrar y comprender los tres cristales disponibles si quiere llegar hasta Castlevania...

REGRESO A CASTLEVANIA

Los días de Simon están contados. El debe encontrar al Conde antes de que la maldición reclame su vida. Será duro, pero con tu ayuda, Simon puede conseguirlo. Debe conseguirlo...

Trucos y mas Trucos



METAL GEAR

COMO ENCONTRAR LAS TARJETAS

"Metal Gear" es uno de los juegos más intrigantes del catálogo, ya que hay mucho que explorar antes de dar con los objetos que necesitas. Sin duda, las tarjetas-llave son los elementos más importantes, y por ello te vamos a dar algunas pistas para encontrar las 6 primeras:

TARJETA 1

Ve a la entrada principal en la primera parte del juego y busca en el camión situado en el medio.



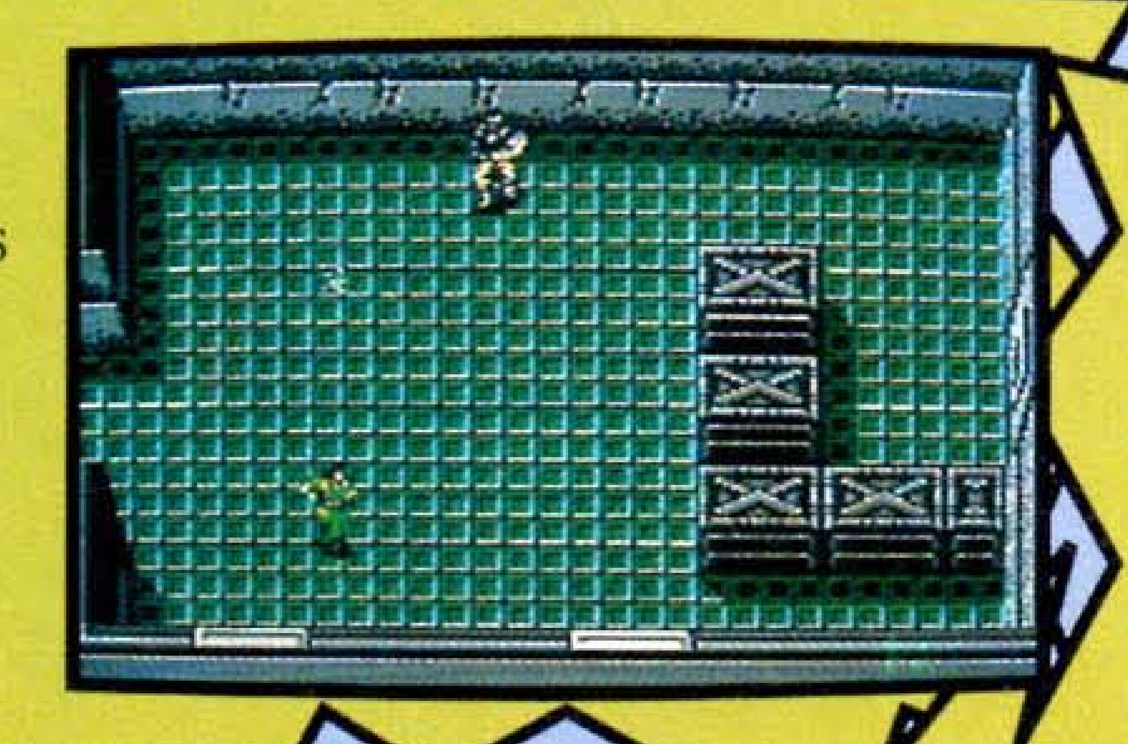
TARJETA 2

Primero debes ir al tercer piso del edificio 1, y desde la habitación del gas venenoso, ve una pantalla hacia abajo, cuatro a la derecha, y entra finalmente en la habitación del fondo.



TARJETA 3

Después de que hayas sido capturado, tendrás que entrar en la habitación del "Shotgunner" y pasar más tarde a la habitación que está abajo y a la derecha.



TARJETA 4

Ve al Norte del edificio 1, y entra en el camión de colocado más abajo.



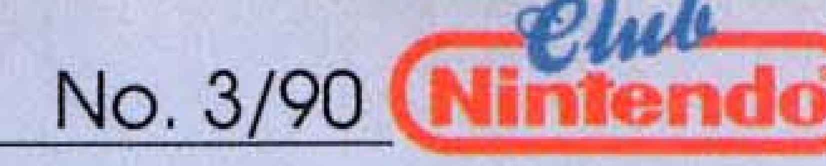
TARJETA 5

La tarjeta 5 está en la azotea del edificio 2.



TARJETA 6

Dirígete al primer piso del edificio 2, ve a la derecha a través del canal, después hacia arriba, sube la escalerilla que comunica con el suelo, y sigue el camino abajo, a la izquierda y arriba, para entrar por último en la habitación que hay a la derecha usando la tarjeta 5.





De todas las cartas que hemos recibido, no son pocas las que piden desesperadamente ayuda para encontrar las gafas, y para acceder al mundo submarino.



Consigue las gafas...

Si quieres progresar hacia la fase submarina, primero tendrás que conseguir las gafas, ya que sin ellas no encontrarás el traje de submarinista. Primero, debes ir a la zona de hielo. Entonces ve a la izquierda y abajo de la escalera, y después sigue todo a la derecha, donde encontrarás la otra puerta. Una vez dentro, ve una habitación hacia arriba y golpea el muro con el martillo para hacer aparecer una caja. ¡Abrela y las gafas son tuyas!



Consigue el Traje de buzo...

Lo primero que debes hacer es cruzar el puente. Una vez hecho esto baja por la escalera, y después vuelve a bajar por la escalera que hay a la izquierda de la pantalla. Ahora sigue a la derecha hasta que llegues a otra escalera que sube. Después de subir por ella, ve a la derecha hasta que alcances una puerta en la parte inferior.

Una vez atravesada ésta, da un martillazo en la pared y pasarás al mundo posterior. Ahora ve a la izquierda hasta que alcances una escalera que baja hasta el siguiente nivel. Usala, y entra en la puerta que verás a la izquierda.



Después de atravesarla, ve a la izquierda, usa el martillo contra la pared, y pasa una habitación más hacia arriba. Por último, ponte las gafas y aparecerá una caja. Abrela y tendrás el traje de submarinista. Simple, ¿No?

Entrando al nivel submarino...



Primero tendrás que volver atrás todo el camino hasta la puerta donde encontraste las gafas. Atraviesa la puerta, ve una habitación arriba y una a la izquierda para encontrar una pequeña piscina de agua. Usa el traje de submarinista seleccionando el comando de herramientas (tools) y pulsa el botón B. Esto te sumergirá en uno de los mundos submarinos...

¡CONSEJOS DE LOS PROFESIONALES!



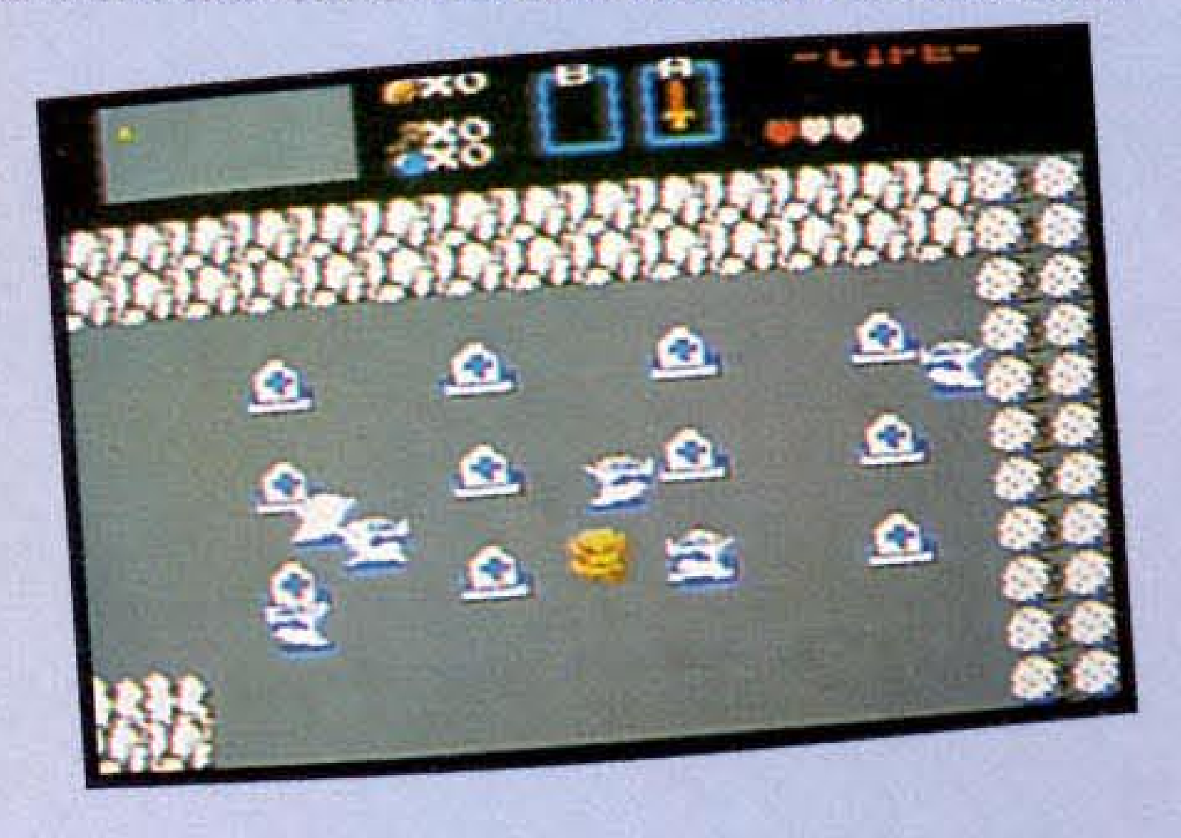
Nos llegan tantas cartas pidiendo ayuda, que hemos decidido designar una página completa para responder a vuestras preguntas. Si tienes problemas con algún juego, escríbenos, y haremos todo lo posible por responderte a través de la revista.

LA ESPADA MAGICA

La búsqueda de la espada mágica, tanto en la primera como en la segunda parte, provoca que a mucha gente se le caiga el pelo. Para prevenir una epidemia de calvicie prematura entre los usuarios de Nintendo, hemos decidido revelar el secreto:

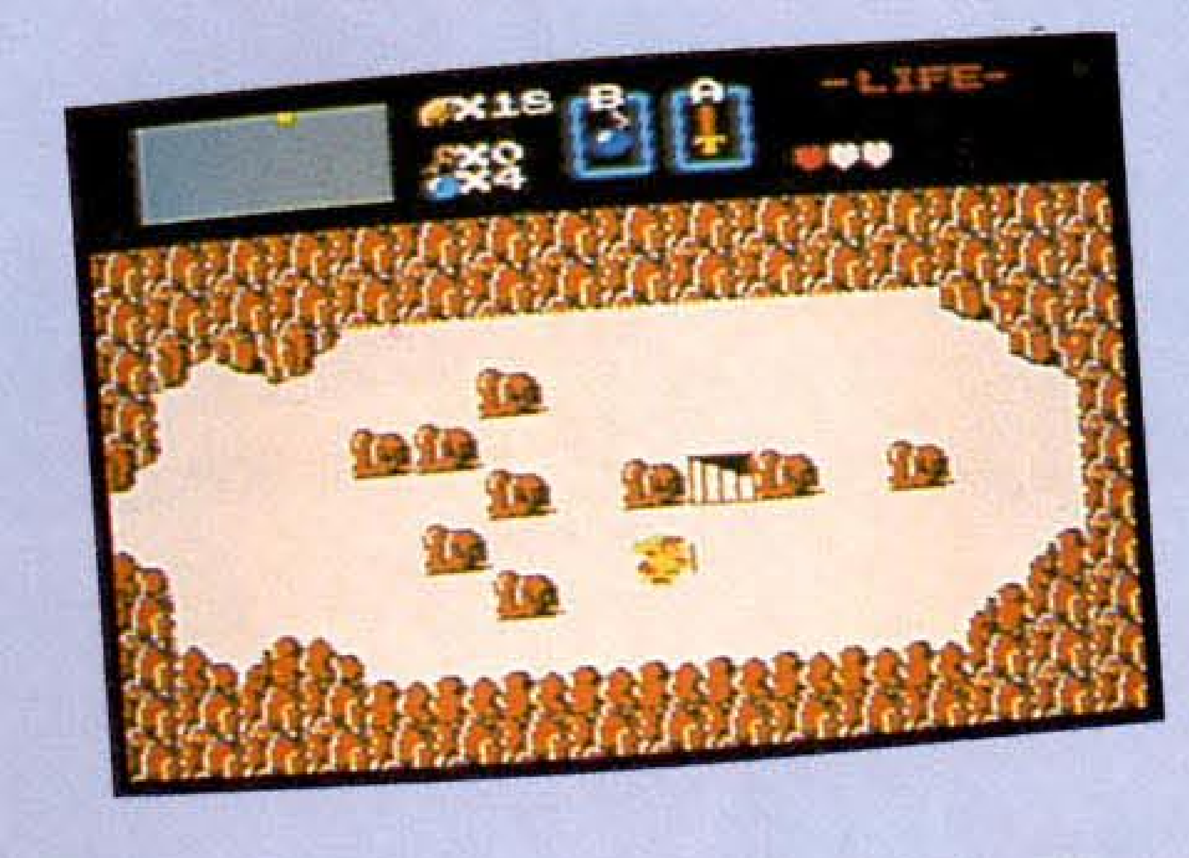
PRIMERA PARTE:

Dirígete a la parte superior derecha del cementerio, y empuja la tercera lápida a la derecha en la fila intermedia de tumbas.



SEGUNDA PARTE:

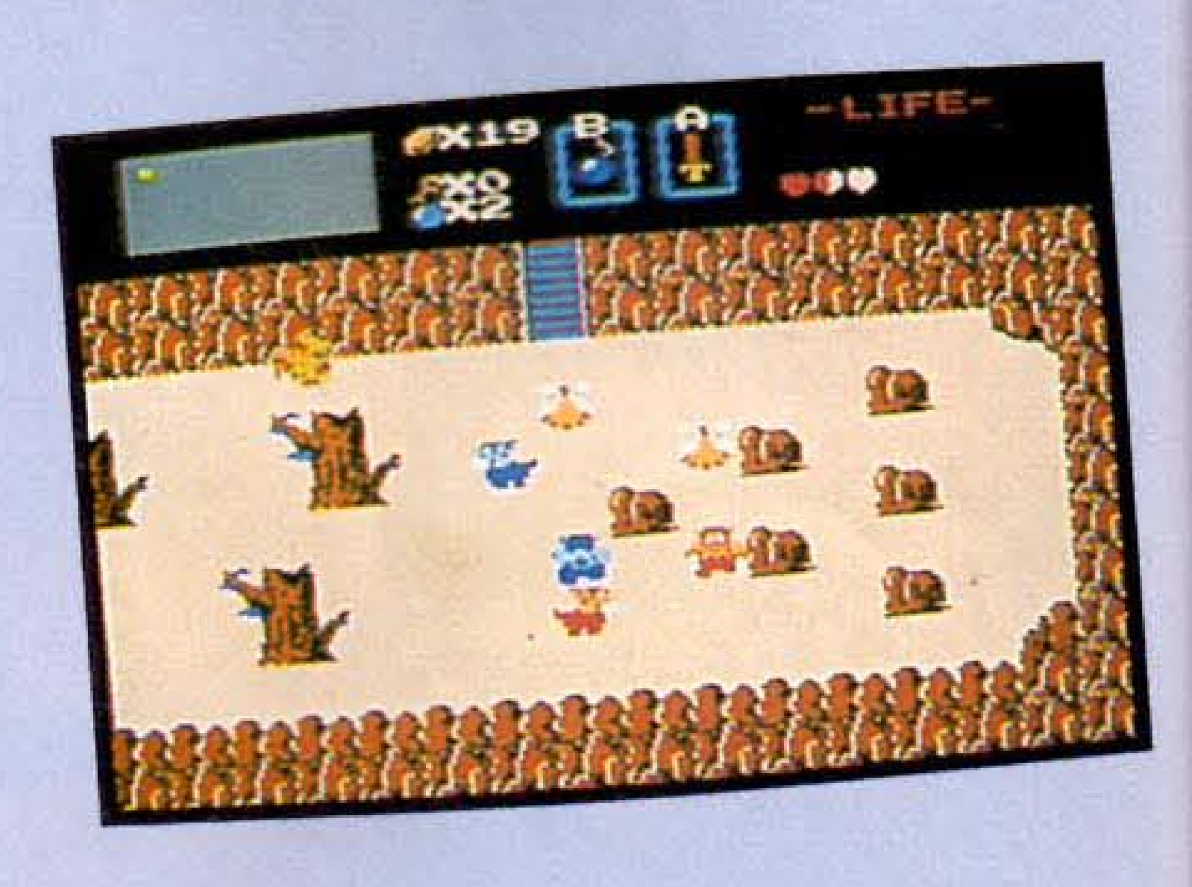
Como la mayoría de los objetos, la espada mágica ha sido cambiada de lugar. Para encontrarla, ve a "Spectacle Rock" y sigue desde allí hacia la derecha. Pronto llegarás a una pantalla que tiene ocho rocas. Empuja una de ellas para encontrar la espada.



Recuerda, en ambos casos, necesitas tener al menos 12 corazones para poder coger la espada.

LA CARTA (SEGUNDA PARTE):

Ve a donde estaba el brazalete en la primera parte, y verás que aún sigue allí. Ahora ve hacia arriba, y después a la izquierda tan lejos como puedas, y sube la escalera. Ve a la izquierda de nuevo y usa la primera escalera que baje. A tu derecha hay seis piedras. Empuja una para encontrar la carta.



COMO LLEGAR AL CEMENTERIO SIN LA CARTA

Ve a los "Bosques Perdidos" (Lost Woods) y sigue esta secuencia: arriba, izquierda, abajo, izquierda. Hecho esto consigues salir de los Bosques Perdidos, y ya no tienes más que subir una pantalla para entrar al cementerio.

Castlevania™

Este es otro juego que está dejando "sonados" a muchos usuarios, y por lo que sabemos, suelen ser Frankenstein, Igor, y la Muerte (Grim Reaper) los causantes del problema. ¡No tengáis miedo, cazadores de Vampiros, pues aquí está la respuesta...!

FRANKENSTEIN E IGOR

Para tener más oportunidades, necesitas las bombas de fuego. A medida que te aproximas a ellos, corre y salta rápidamente hasta el último doble bloque que hay frente a Frankenstein, y lanza las bombas de fuego para atraparlos. Continua arrojando bombas de fuego y dando latigazos a los monstruos, y la victoria será tuya.

LA MUERTE

La mejor arma contra La Muerte es el Boomerang Triple. Al entrar en la fase, ve rápidamente a la plataforma intermedia, sigue a la derecha, salta, y lanza tres disparos. Entonces salta a la plataforma de la izquierda, apóyate contra el muro, y dispara otra vez. Cuando aparezcan las hoces, salta hacia abajo para esquivar las más altas y da con el látigo a las que vayan hacia ti. Ahora vuelve a la plataforma de la izquierda y continúa el ataque. Sigue disparando, y La Muerte será destruida.

Trucos de los Lectores



Si tienes problemas con alguno de tus juegos, no dudes en escribirnos. Nuestros técnicos clasifican las preguntas recibidas para responder a través de la revista a aquellas que sean más comunes. Además, en muchos casos Super Mario contestará por carta directamente a los lectores que planteen dudas interesantes.

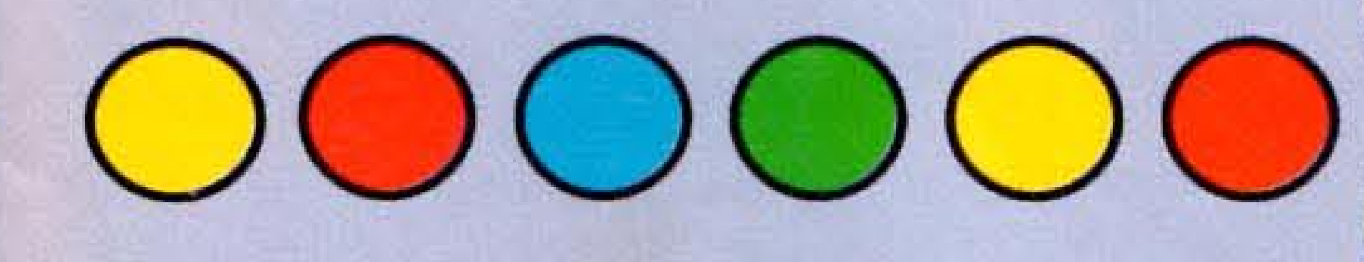
También puedes enviarnos los trucos que hayas descubierto. Miles de usuarios de toda Europa están esperando conocerlos. Como siempre, la dirección es:

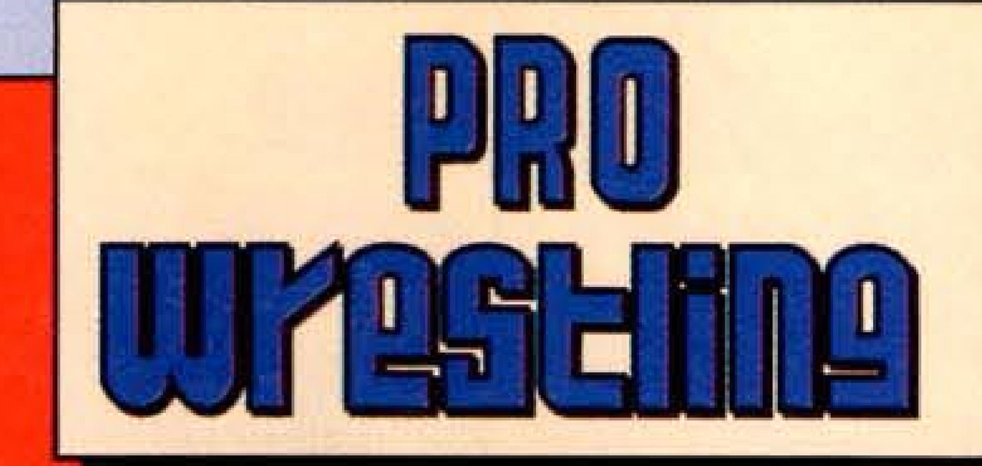
CLUB NINTENDO
Apartado de Correos 45080
28080 MADRID



Cuando estás en el exterior antes de entrar al castillo, salta sobre la puerta y continúa andando a la derecha. ¡Aparecerá una bolsa con tesoros!

Alain Chartier - Francia





Para llegar al Gran Puma, primero debes ganar el título, y después otros diez asaltos. Cuando estés luchando contra el Puma, debes bajarlo primero a base de patadas, y después, lanzarlo fuera del ring a la primera oportunidad. ¡No te acerques al él! hasta que la cuenta llegue a 14 o 15, y golpéale entonces hacia abajo rápidamente, para volver después al ring. La victoria será tuya, aunque a veces puede fallar, y entonces serás tú el único que esté fuera del ring.

N. Daniels
Inglaterra



Los jugadores de **"Gradius"** deben estar interesados en saber que hay "zonas de paso" en los niveles 1 y 3:
Para pasar del nivel 1 al 3, necesitas disparar a todos los refugios de los alienígenas, asegurándote de que cada vez que lo haces, el dígito de los miles en tu marcador es par. Después, completa el nivel, y saltarás directamente al nivel 3.
Para saltar del nivel 3 al 5, simplemente debes disparar a diez de las cabezas Moal, y completar en nivel.

Joshua Jones - Inglaterra

Puedes conseguir una vida extra en el nivel 1, si das marcha atrás con tu nave junto a la roca colgante que hay justo antes de llegar a los volcanes.

A. Koreman - Holanda

SUPER MARIO BROS.

Para conseguir ver los "fuegos artificiales" en **"Super Mario Bros."**, debes completar el nivel justo cuando el último dígito del tiempo restante acabe en 1, 3 ó 6. ¡Esto te dará esa misma cantidad de "fuegos artificiales"!

Kevin Nicholson - Inglaterra



Cuando has perdido todas tus vidas, pulsa A, B y Start simultáneamente y continuarás desde donde empezaste.

Eric Verde - Francia

VIDEO SHORTS

MACH RIDER

Corre hacia el futuro con "Mach Rider". El mundo entero ha sido invadido por hordas de carroñeros espaciales sin escrúpulos, y sólo tú te interpones entre ellos y el desastre, así que vas a tener que luchar a muerte, a los mandos de tu moto.



El objetivo de "Mach Rider" es alcanzar el final de cada nivel, destruyendo los vehículos alienígenas que ahora se han convertido en elementos habituales de las carreteras. A través de cada circuito, habrá curvas peligrosas, que te obligarán a pilotar inteligentemente, además de un tiempo límite para completar la fase.

Además, existe una opción que te permite diseñar tu propia ruta. Sin duda, se trata de un juego trepidante que te pondrá los pelos de punta.

AIRWOLF

Cuando se trata de realizar una misión "Airwolf" tras las líneas enemigas para rescatar prisioneros, solo Stingfellow Hawke tiene la habilidad y el coraje suficientes para pilotar el helicóptero de combate definitivo. En este juego adoptas la personalidad de Hawke, llamado de nuevo al servicio activo para realizar la misión más peligrosa de su vida.

Dotado de algunas de las mejores secuencias animadas que se han visto en la consola, además de un adictivo planteamiento, "Airwolf" puede ofrecer largas horas de diversión al usuario más exigente. Antes de poder rescatar a los prisioneros, debes combatir contra numerosas oleadas de aparatos enemigos. Incluso con la ayuda de tus armas de alta tecnología, estarás en clara desventaja, pero al menos podrás reducir el número de tus enemigos si destruyes las torres de control.



A medida que atraviesas cada base enemiga, podrás también rellenar tus depósitos en un lugar secreto. Para guiar el helicóptero a su destino (ya sean los prisioneros o el lugar de reabastecimiento), simplemente debes usar el bloque de control para mover el ícono que hay en la parte inferior de la pantalla. Cuando estés aterrizando, debes tener sumo cuidad, y hacerlo lentamente, ya que si lo haces demasiado deprisa puedes despedirte de una de tus vidas.

Este juego es simplemente imprescindible para los amantes de la acción.

Informe Secreto

Un vistazo a las últimas novedades de NINTENDO en España.

DOUBLE DRAGON II

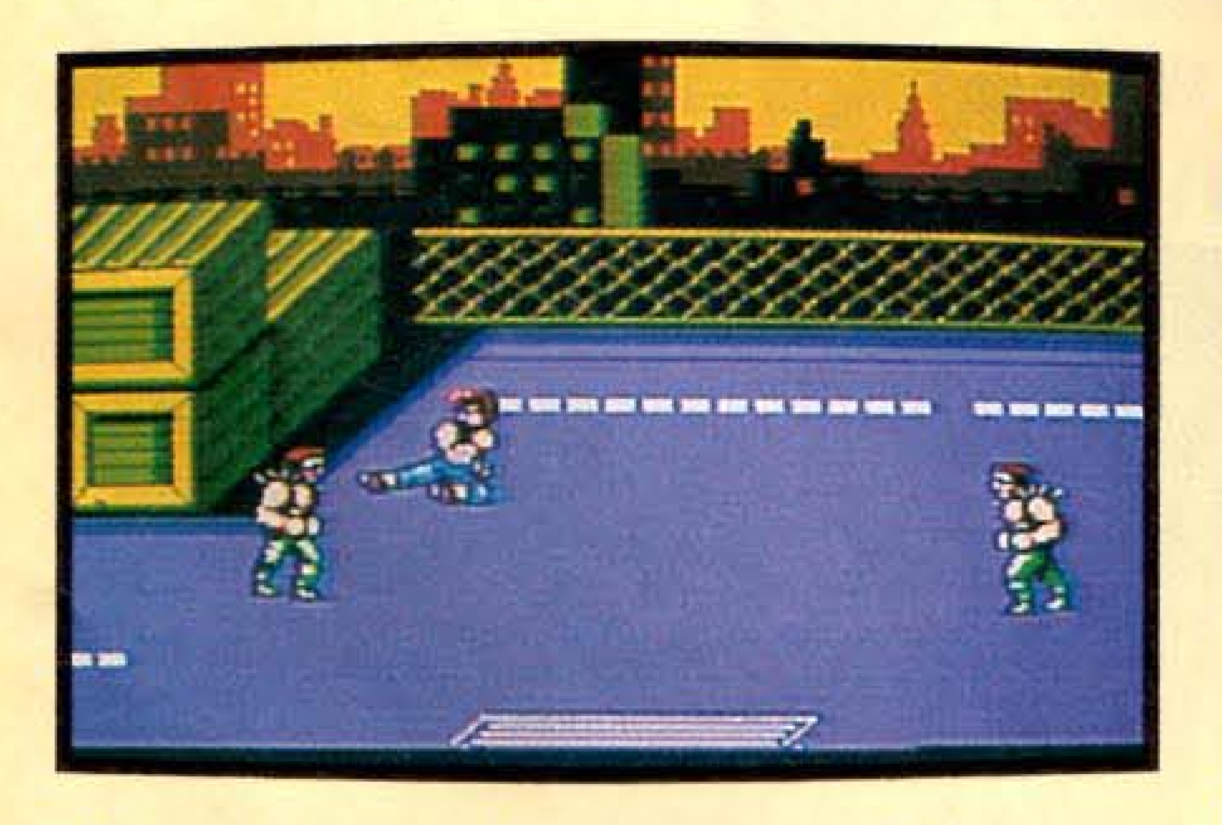


Tu chica, Marion, ha sido acribillada a balazos por la banda de los Guerreros Black Shadow, conocidos por su sádica violencia. Con la ayuda de tu hermano, estás buscando la hora de la venganza, mientras te preparas para derrotar y expulsar de la ciudad a todos los criminales...



No obstante, dos tipos contra todo un ejército de matones no es una proporción muy favorable a tus propósitos, por lo que vas a necesitar emplearte a fondo con tus técnicas de artes marciales. No tengas piedad con ellos, ya que ellos no la tuvieron con Marion.

Ya va siendo hora de comenzar a practicar tus tirones de pelo, patadas y puñetazos, pues estos poco ortodoxos medios son la única forma de acabar con los Black Shadow. Y recuerda: la mejor defensa es un buen ataque...



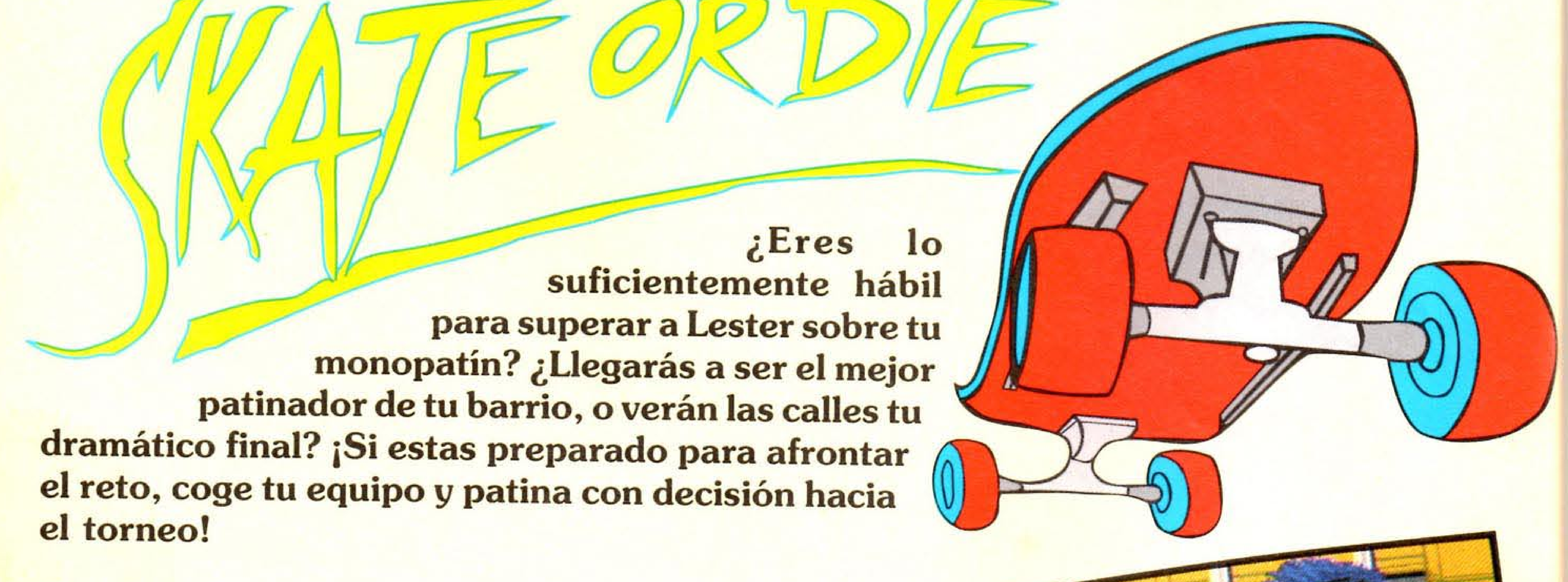
Busca la aventura de "Double Dragon II" en los próximos números.



Entra en el mundo de los héroes del comic con las Tortugas Mutantes. Leonardo, Donatello, Raphael y Michaelangelo son los protagonistas de este nuevo juego de Ultra, famoso en todo el mundo gracias a una serie de de TV.

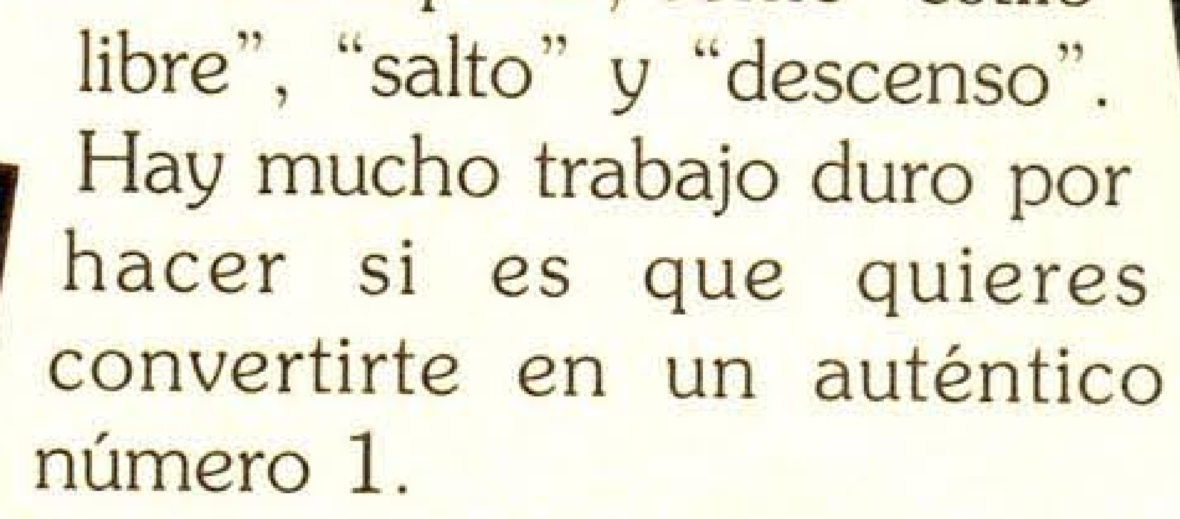
Las cuatro Super-Tortugas viajan a través de las alcantarillas y a bordo de su furgón acorazado, en una desesperada batalla contra la malvada banda de los Foot Clan. El líder de sus enemigos, un tal Shredder, ansía dominar el mundo, y no parará hasta conseguirlo. Tan sólo las Tortugas Mutantes se interponen en su camino.

"Teenage Mutant Hero Turtles" *te ofrece toda la acción que se le puede pedir a un juego trepidante. Sin duda, sus famosos personajes no tardarán en cautivarte...*



¿Eres lo suficientemente hábil para superar a Lester sobre tu monopatín? ¿Llegarás a ser el mejor patinador de tu barrio, o verán las calles tu dramático final? ¡Si estas preparado para afrontar el reto, coge tu equipo y patina con decisión hacia el torneo!

Usando toda tu experiencia, deberás hacer un buen papel en cada uno de las cinco pruebas a superar, como "estilo libre", "salto" y "descenso". Hay mucho trabajo duro por hacer si es que quieres convertirte en un auténtico número 1.



Prepárate para enfrentarte a Lester y al resto de la banda en este nuevo juego de Konami, que pronto será uno de tus favoritos. Más información en el próximo número de Club Nintendo.



FESTER'S QUEST

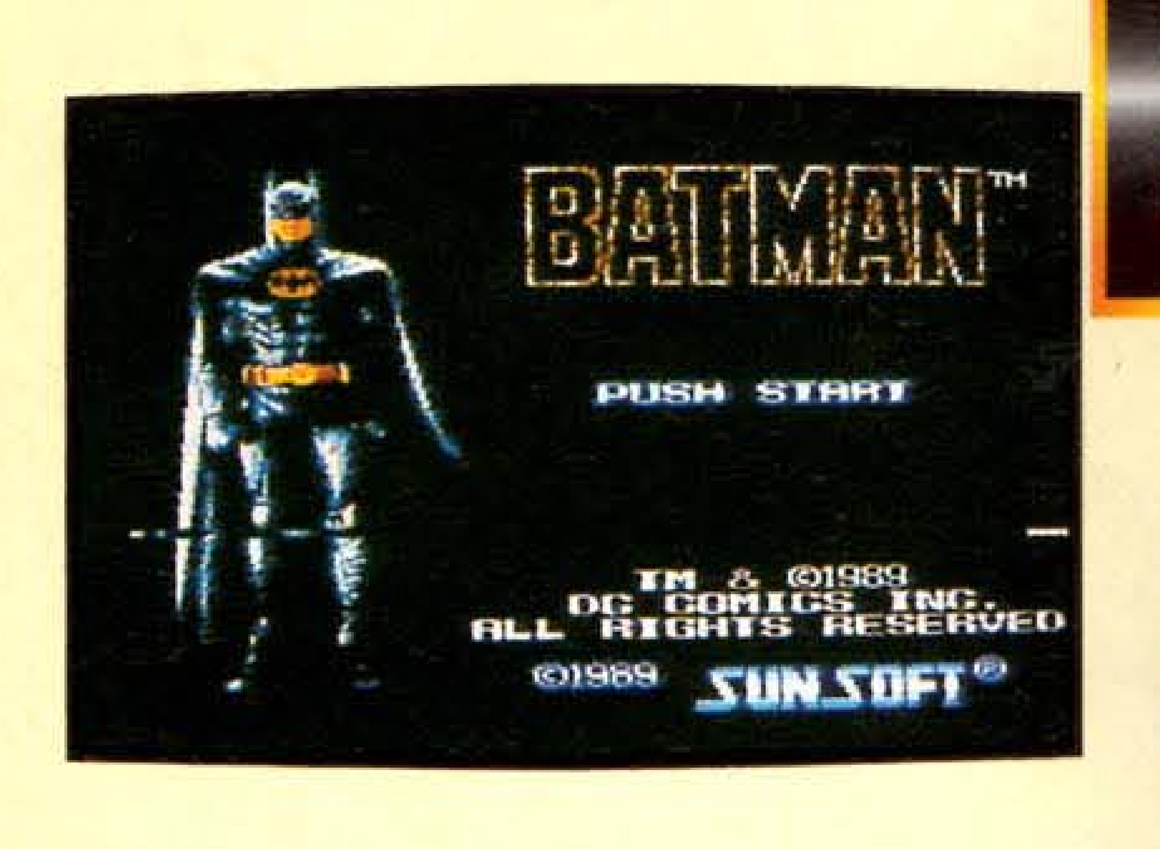
¡Pobre tío Fester! Estaba tomando tranquilamente un baño de luna en su terraza cuando, de pronto, un OVNI aterrizó en la ciudad llevándose a todo el vecindario. Afortunadamente, la extraña familia Addam había sido protegida por un hechizo de Ma-Ma contra los extraterrestres, pero el resto de la población no tuvo tanta suerte, y fue capturada por éstos. ¡Ahora el tío Fester tendrá que rescatarlos a todos ellos!

Hay numerosos escenarios diferentes en "Fester's Quest", desde el exterior de la ciudad hasta los túneles subterráneos. Fester necesitará abrirse camino hasta el OVNI a través de las calles y las alcantarillas, derrotando a los alienígenas con las armas que vaya encontrando.



"Fester's Quest" es un loco y adictivo juego que pronto podrás disfrutar en casa.

BATMAN





Desde las oscuras calles de los bajos fondos de Gotham, una sombra más negra que la propia noche se desliza sobre los altos edificios. ¡Batman, azote de criminales, ha llegado hasta tu consola Nintendo!

Una vez más, el Joker, la personificación del mal, está amenazando el futuro de Gotham. Esta vez, intenta desarrollar un gas nervioso paralizante que congela los rostros de sus víctimas en una mueca grotesca, como una parodia de su propia cara desfigurada. Batman, con toda una colección de armas de alta tecnología al alcance de sus dedos, debe detenerle, no importa a qué precio. Sin embargo, tendrá que abrirse camino a través de las calles de Gotham, antes de tener ocasión de derrotar de una vez por todas a su enemigo.

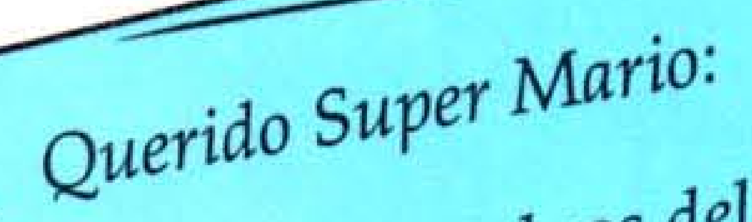


Increíbles gráficos· y animación, junto con un adictivo planteamiento, hacen de este juego un elemento imprescindible para todos los usuarios de Nintendo ¿Te atreves a perdértelo?

Correo



Sr. Editor,
Club Nintendo,
Apdo. de Correos 45000,
28080 MADRID



Querido Super Mario:

Sé que los nuevos miembros del Club tienen una subscripción gratis por un año, pero ¿Qué sucede después? ¿Cómo sabré que mi subscripción ha terminado? No me gustaria dejar de recibir su fantástica revista, por la cual no me importaria pagar.

Félix Andáluz
Vitoria

No te preocupes por tu subscripción. Seguirás recibiendo la revista gratis hasta que te notifiquemos lo contrario, incluso aunque seas socio desde hace más de un año. Por supuesto, te avisaremos con antelación suficiente. En cuanto al precio, aún no lo hemos decidido, en parte porque Super Mario está tratando de convencernos para que lo pongamos tan bajo como sea posible, ¡O incluso gratis! Ya veremos si lo consigue.



Querido Presidente Super Mario:

Estoy muy contento con mi consola Nintendo y con su sensacional revista.
Les escribo esta carta para preguntarles si tienen unas 'tapas' o algo parecido para encuadernar los némeros de la revista. Si es asi, les agradeceria que me comunicaran el precio, pues pagaria muy gustosamente.

Joaquin Fernandez
Barcelona

Gracias por tan estupenda idéa. En este momento, no tenemos tapas ni carpetas para guardar las revistas, pero en efecto se trata de algo que puede ser muy útil a todos los miembros del Club. Comenzaremos a trabajar en ello inmediatamente, y por supuesto te avisaremos personalmente cuando haya disponibles.

Estimados Amigos:

Acabo de recibir mi primer ejemplar de la revista Club Nintendo, donde veo que la misma se empezó a editar el año pasado. Estaria muy interesado en conseguir todos los números publicados hasta ahora. ¿Es esto posible? ¿Qué debo hacer para adquirir números atrasados?

Luis Corral
Madrid

Los números atrasados de Club Nintendo también son gratis. Para conseguirlos, sólo tienes que enviarnos 30 ptas. en sellos por cada uno que solicites, para cubrir los gastos de envio. Por favor, no olvides explicar claramente cuáles son los números que quieres. Hasta ahoara, hemos publicado los siguientes (incluyendo éste):

No. 1
No. 2
Extra de Navidades
No. 1/90
No. 2/90
No. 3/90

Muy Señor mio,

Soy un apasionado de los videojuegos. Tengo 29 años y estoy casado, pero por ello no me considero nada mayor para disfrutar con los juegos. Desde que vi la consola NINTENDO anunciada en TV, no he parado hasta adquirirla.
En primer lugar me gustarla pertenecer al Club Nintendo como socio, y recibir la maravillosa revista que Vds. editan.
Por último, quisiera que me enviaran pegatinas con los divertidos y simpáticos personajes de sus videojuegos.
Les doy las gracias anticipadamente.

Tomás de la Torre
Madrid.

Si piensas que todos nuestros usuarios están todavía en el colegio, estás muy equivocado. Normalmente, los padres juegan con Nintendo tanto como los hijos (y a veces más), e incluso hay muchos jubilados que no pueden pasar sin su Consola Nintendo. Como ves, Nintendo es un producto adecuado para todas las edades. Nos satisface mucho poder sumarte a nucstra ya abultada lista de nuevos miembros.

Queridos Amigos :

Compré una consola Nintendo en Navidades y es superalucinante. Tengo Legend of Zelda, Tennis, Super Mario I, Super Mario II, e Ikari Warriors. Me gustaria que trajesen a España Super Mario III tan pronto como sea posible. Saludos desde Cuenca.

Me satisface mucho saber que te gustan tanto mis aventuras. Desgraciadamente, mi hermano Luigi está celoso de mi y por eso no me deja presentar Super Mario 3 en este momento. No obstante te prometo que tan pronto como consiga convencerie te lo haré saber a través de la revista.

¡SUPERPASATIEMPOS!



L	M	A	Z	E	S	V	L	M	Z	C	Y	A	B	E	H	U	X	D	I	Z	W	Q	A
O	R	Q	U	I	E	X	Z	R	D	Y	I	L	M	C	T	G	E	J	V	K	U	I	R
I	N	F	N	P	R	O	B	O	W	A	R	R	I	O	R	H	Z	A	Q	S	N	Q	T
B	S	N	W	M	G	Y	H	Z	X	E	O	J	E	V	X	N	Y	O	W	A	Y	H	U
V	E	L	F	Q	S	J	I	T	C	G	K	N	L	P	M	O	P	T	V	T	R	A	P
T	R	P	T	U	B	G	F	C	F	S	L	G	U	M	S	H	O	E	Z	G	S	O	S
K	A	V	C	E	R	C	O	D	Q	R	A	X	V	W	Y	C	L	Y	F	P	E	M	L
R	O	B	W	D	X	S	M	L	N	E	D	Z	I	E	L	T	X	M	U	L	N	M	O
T	R	D	E	G	A	H	C	P	F	S	U	V	K	W	S	Q	E	U	N	V	G	E	R
P	F	U	K	Q	C	Y	J	L	R	K	I	G	R	A	D	I	U	S	V	K	L	T	U
Q	S	B	I	O	X	G	E	D	J	U	T	E	C	K	I	L	K	O	T	P	W	A	K
M	H	U	B	V	J	B	C	Y	Z	A	B	D	T	N	V	M	F	S	Q	G	I	L	N
L	V	O	E	N	O	N	A	J	O	R	T	S	M	U	E	R	I	J	O	M	S	G	V
L	J	N	T	A	X	I	C	X	F	H	D	G	E	G	S	Z	W	R	E	P	N	E	C
A	Z	V	I	G	R	W	O	Z	L	U	L	D	A	T	E	U	F	M	G	H	B	A	M
B	Y	Q	C	P	H	A	M	V	K	S	T	M	L	H	R	F	O	Q	X	G	D	R	J
N	S	Z	X	U	W	C	D	A	F	K	A	C	E	T	K	I	T	I	N	O	K	C	L
I	B	F	E	C	N	B	M	L	C	N	K	B	U	T	J	L	Z	R	V	S	F	H	T
P	E	P	K	L	G	P	O	V	J	L	R	O	I	H	R	G	Y	P	X	E	K	T	U
L	M	C	T	A	J	G	D	Q	L	C	H	D	U	K	I	O	B	E	T	I	X	J	F
A	B	D	L	R	U	L	I	F	E	F	O	R	C	E	R	L	I	B	S	D	A	R	G
I	L	A	N	E	W	R	T	S	O	K	B	T	H	B	Z	D	U	D	H	T	I	C	N
W	G	Z	I	S	F	Y	E	D	A	T	L	C	F	E	S	F	G	S	R	L	V	A	U
A	M	K	C	M	X	U	B	N	U	G	P	O	T	O	C	A	N	F	T	E	M	S	K

SOPA DE LETRAS

En esta sopa hay 18 nombres de juegos de Nintendo ¿Sabràs encontrarlos?

Para que lo tengas más fácil, estos son los titulos ocultos:

ROBOWARRIOR
SOCCER
GOLF
TENNIS
GUMSHOE
CASTLEVANIA
GRADIUS
METAL-GEAR
TROJAN
EXCITEBIKE
PINBALL
GALAGA
LIFE-FORCE
TOPGUN
KUNG-FU
XEVIOUS
METROID
MEGAMAN

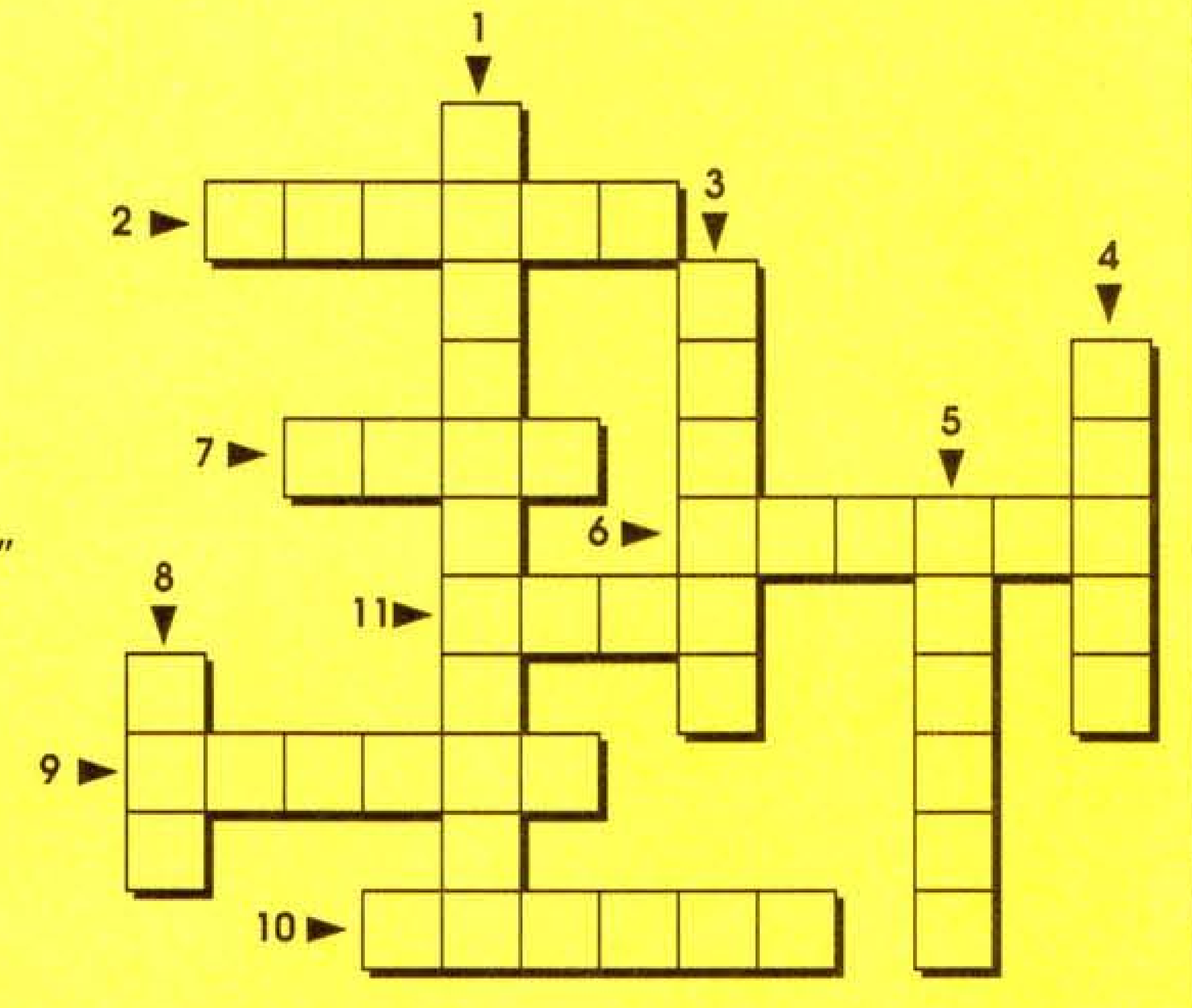
Pueden aparecer escritos en cualquier dirección, incluso al revés.

Recuerda que en los títluos compuestos de dos palabras hemos omitido el guión.

NINTENDOGRAMA

Coloca en su lugar las respuestas a las definiciones dadas, hasta rellenar todas las casillas.

1. Juego que transcurre en el castillo del Conde Dràcula.
2. Marca japonesa que ha creado el juego de baloncesto "Double Dribble"
3. Nombre del humanoide que dispara rayos de hielo en "Mega Man"
4. Nombre del dragón que escupe huevos en "Super Mario Bros. 2"
5. Juego de fúbol de Nintendo
6. Ratón que aparece en "Super Mario Bros. 2"
7. Nombre del Doctor loco que quiere destruir a "Mega Man"
8. Protagonista de "Robowarrior"
9. Pais imaginario donde transcurre "Wizards & Warriors"
10. Nombre comercial de la video-pistola de Nintendo
11. Objeto que usa Link para iluminar habitaciones en "The Legend of Zelda"



TEST

Como sabes, las más prestigiosas compañias de software de software del mundo estàn creado juegos para la consola NINTENDO. ¿Sabrías unir cada titulo con su correspondiente marca?

WIZARDS & WARRIORS
TOP GUN
RYGAR
MEGA MAN
ROBOWARRIOR

KONAMI
JALECO
CAPCOM
TECMO
ACCLAIM

Busca la solución en el próximo número.



THE LEGEND OF
ZELDA
SUPER MARIO BROS.
Héroes,
Mitos y
Leyendas...
Con
Nintendo
Continúa
la aventura.
SUPER MARIO BROS. 2
ZELDA II
The Adventure of
LINK